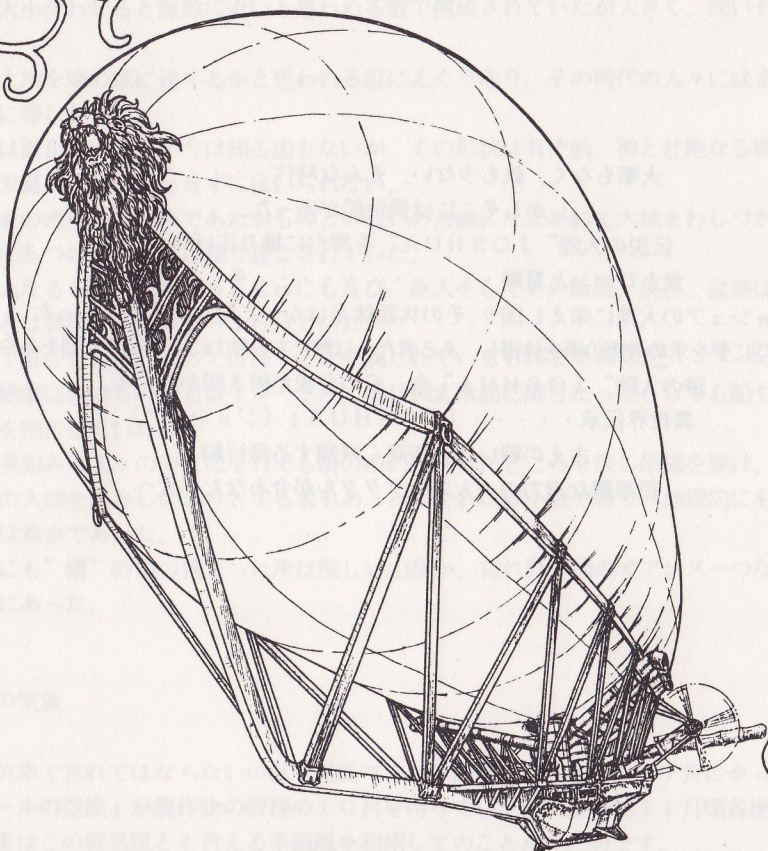
『JOSHUA』その世界

収録シナリオ

「伝説の民アトゥール」

「砂塵の丘陵」

「褐色の衛兵」

『JOSHUA』その世界

火薬もなく、鉄も少ない、そんな時代・・・・・。

しかしそこには飛行船があった。

伝説の大陸”ＪＯＳＨＵＡ”を舞台に繰り広げられる

愛とロマンと冒険・・・・・・・・・・・そして野望。

ジョシュアの大地に栄えし国々、その兵器体系はかって類なきものであった。

ある民は大空に夢を求め飛翔の術を体得し、ある者たちは獣たちを動力にして巨大兵器をあやつった。

謎の大陸”ＪＯＳＨＵＡ”今、その全貌が解き明かされる。

異世界伝承・・・・「ＪＯＳＨＵＡ」（ジョシュア）。

古えの戦いに大空高く飛翔する飛行船

超華麗な迫力の一大スペクタクルが今あなたの元へ

大陸ジョシュア

大陸ジョシュアにはそのほぼ中央に『悪魔の慟哭』（アバ・シデス）または『死の淵』と呼ばれる大断層がある。
断層は大小合わせると無数に近いと思われる数で構成されていたが大きく、深いものが５つあった。
それは大地を地の底に達するかと思われる位にえぐり取り、その時代の人々にはまさに地獄への入口に等しかった。
その名は誰がつけたのか今は知る由もないが、その形状は有史前、神と壮絶なる戦いをした悪魔の断末魔の情景を思わせずにはいられない。
悪魔がその汚らわしい手であたかも神との戦いの苦痛にたえかねて大地をわしづかみにしたかのように５つの巨大な溝は掘り起こされていた。
その最大なるものは約２０００Ｋｍにも及び、旅人をしてその断層、渓谷、盆地はその彼方への憧憬とは裏腹に旅の終わりを告げていた。
その中で厄介なものに到っては深々と水を満たしているものまであった。
渓谷の絶壁は低いものでも数十メートルに及び例え水面に降りたったとしても船やその他の航行手段を拒否していた。
勇気と英知ある人々の中にはそれでも溝の巾の狭まったところを探し吊橋を架け、未知の、また憧れの大地を踏みしめようとする者もあったがそれは極小数であり、地理的にもそのようなところは希少であった。
地形的にも”溝”の巾の狭まった所は険しい山岳か、荒れ野の端のオアシス一つない広大な砂漠の中にあった。

●大陸の気象

大陸の気象で忘れてはならないのは季節風です。季節風は年の６月と１１月にやってきます。「ゴダールの空族」が農作物の収穫の１０月を待っていたかのように１１月頃各地方に飛来したのは実はこの貿易風とも言える季節風を利用してのことだったのです。
航行士たちが「風を読む男達」と称されたのは、単に飛行船の航行能力や操舵技術だけではなくこの季節風について学んでいたためです。

大陸歴史年表

人々の知的水準は非常に高く、数十の国々が起きては亡びた。
地形格差が地域間ではげしく軍国主義が隆盛を極めたのはそれに起因している。

大陸暦　４３５年　始祖国興る。
大陸暦　４５５年　ヨシュア１世国内に度量衡を定む。
「ゾラン」、「ファッジ」の制定
大陸暦　４７０年　流浪の民ゴダール、アバ・シデス南東に定着。
大陸暦　５０１年　ヨシュア１世、第１回ゴダール征伐を開始。
大陸暦　５５１年　ゴダール族、ホーグ師の教授に従いアバ・シデス渡河 結果は失敗
大陸暦　５６３年　改良に改良を重ね、後のヘッジホーグに多大の影響を与えた浮遊挺が完成。勇敢なシェイマス卿によりアバ・シデス渡河が行われる。
大陸暦　５６５年　数々の浮遊挺が考案され、その遠距離航行能力が競われる。
大陸暦　６２１年　本格的なアバ・シデス往来による辺境との貿易が始まる。
大陸暦　６９８年　遠距離航行能力に加え、高高度飛翔能力が問われ始めるにつれ、事故続出。
大陸暦　７１２年　ゴダール族の長シュマイルにより、航行士学校「カイトファン」と飛行船技師学校「サマイトファン」が作られる。
大陸暦　７１５年　飛行船技師学校「サマイトファン」に兵器技師課程創設される。
大陸暦　７２５年　ヨシュア７世、第１７回ゴダール征伐に失敗。「ゴダールの空族」、ジョシュア大陸にその名を轟かす。
大陸暦　８１２年　始祖国、その王位継承問題に端を発しサバイドール家とアバディーン家の骨肉の争いが始まる。
大陸暦　８１７年　異教の徒ミンヒリアスが辺境に起こる。ゴダールとの友好関係が深まる。
大陸暦　８１９年　サバイドール家劣性と見るや始祖国興国の父ヨシュア１世の忠実なる宰相家の末裔であったピロミウス・カレンはその孫にあたる当時僅か２歳であったオブラ・ハザール・ヨシュア９世を連れアバ・シデスの南西の地に落ちのびた。
大陸暦　８３５年　２０数年の争いは終わり、その直系を欠いた始祖国は豪族の勢力のままにイシュタカル、ラメドン、リュダール、グルデュア、ルージュア、カルーカト、ソリダンの７国と宮廷に仕えた女官（女の戦士）が訓練と修養の場として神聖視していたアムゾンとに分裂。
大陸暦　８３９年　オブラ王子の成人を機にタシュバーン国興る。
大陸暦　８９８年　西方の民アシュメニアを建国。
大陸暦　９９９年　アバ・シデス大異変起こる。繁栄を極めていたゴダールの都が一夜にして崩壊。この機に乗じて敵対関係にあった隣国数国によりゴダールの領地はほぼ全域にわたり、異国の徒に凌辱される。
大陸暦１０００年　非運の民ゴダールの再度にわたる流浪が始まる。
大陸暦１０１０年　ジョシュア大陸は十数の大国とその衛星国に分かれ群雄割拠の時代が訪れる。

交易路と隊商

大陸において各国の都市と都市は交易路で結ばれその勢力圏は要所要所にある砦や出城で支えられていた。
各国を往来する隊商により交易路は比較的安全を保たれていたが一歩荒野や砂漠に足を踏みいれようものならそこは蛮族や野盗の出没する危険地帯であった。
灼熱の砂漠、凍土の氷原を往来する隊商は単に商人というより、正に冒険者といえるかも知れない。
また大陸を渡り歩く彼らのもたらす情報は時には軍事的にも一考の予知あるものが多々あった。
都市国家の形態を取っていた各国において隊商は単に辺境の地の交易品をもちこむ商人としてだけでなく彼の地の出来事をかたる吟遊詩人でもあった。

●この地方を往来する商人たち（シナリオ1、2、3に登場）

ラメドン人
頭部の上部を宗教的な意味のため剃っている。
髪は長髪で額の位置にヘアバンドのようなものをしている。

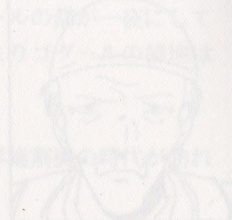
リュダール人
フードを被っている女だけの隊商。武装兵を引き連れている。

モルドール人
巨大な輸送車に乗って各国を回っている兵器関係の商人鎖帷子のようなものを着ている。

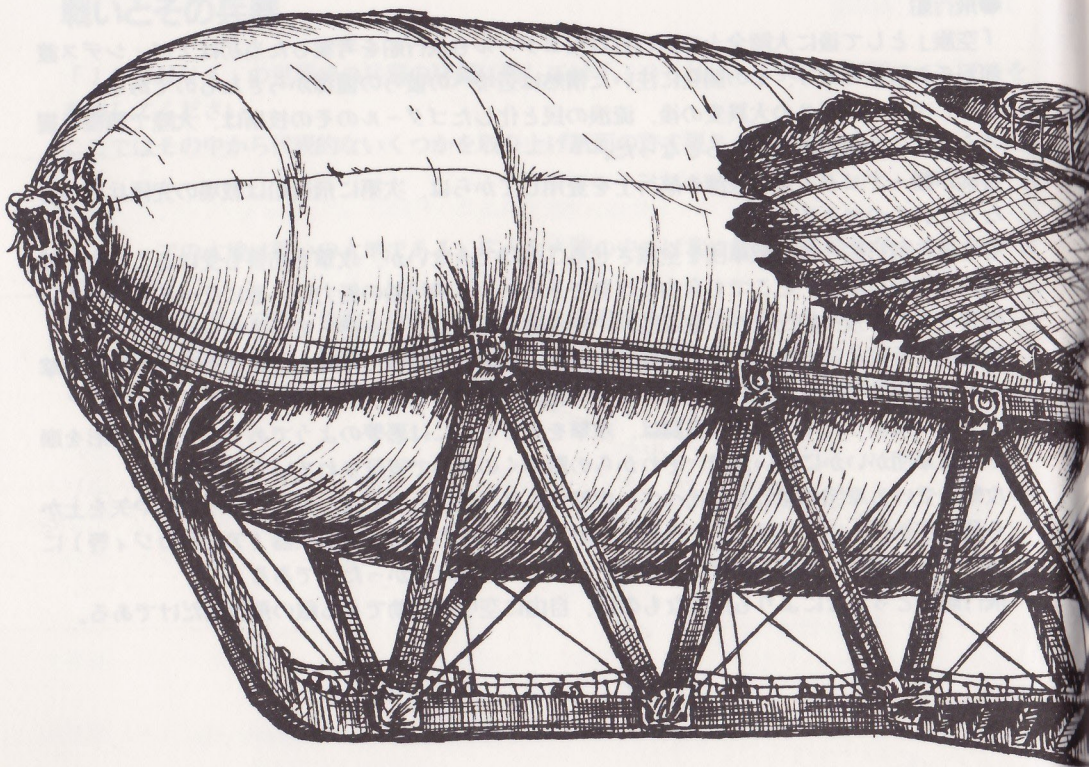
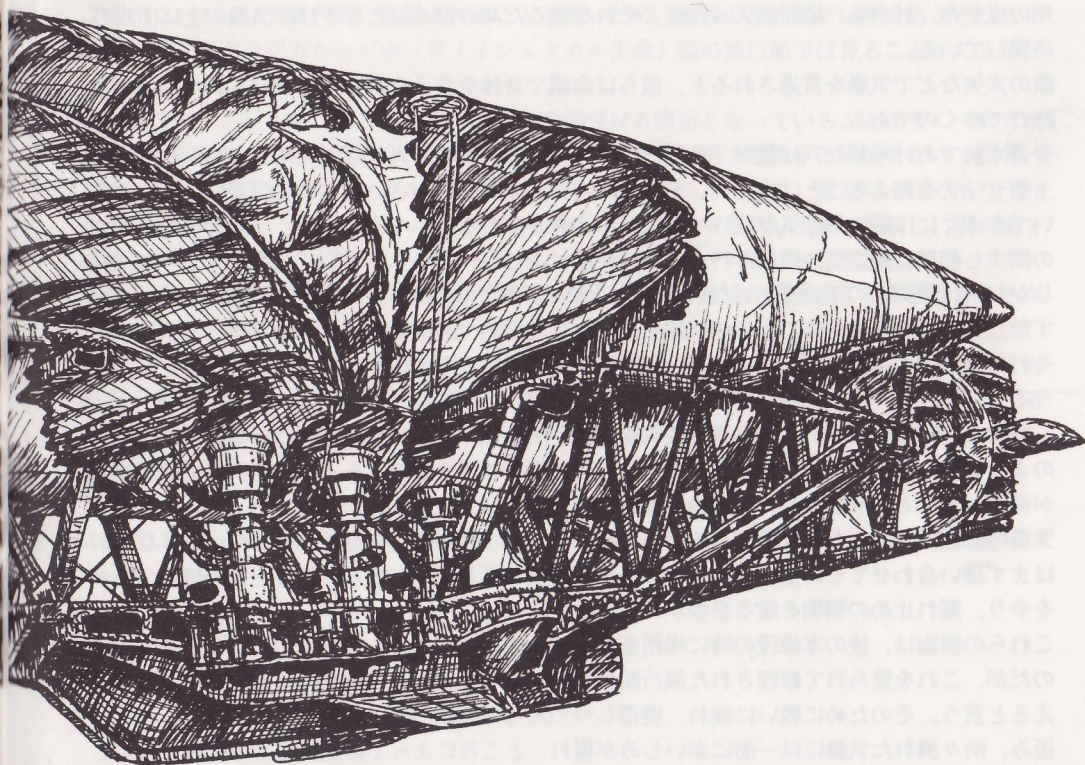
グルデュア人
小物を専門に扱っている丸い帽子を被った商人。

戦いとその兵器

「ＪＯＳＨＵＡ」の世界での兵器の詳細に関しては「ＪＯＳＨＵＡ」兵器・部隊マニュアルを参照してください。
ここではその中から代表的ないくつかを取り上げ紙面の許す限りふれてみます。

ジョシュアの大地は戦いの大地である。広大な大陸の中では常に幾つもの勢力がぶつかり合っている。
各国は常に兵力と武器、資源と情報を欲して莫大な恩賞をばらまいている。
それらには戦士、商人、技師、航行士が群がりこの世界を動かす一つの力ともなっている。
この力の集中が作り出した物、それが極度に発達した兵器群である。

●飛行船

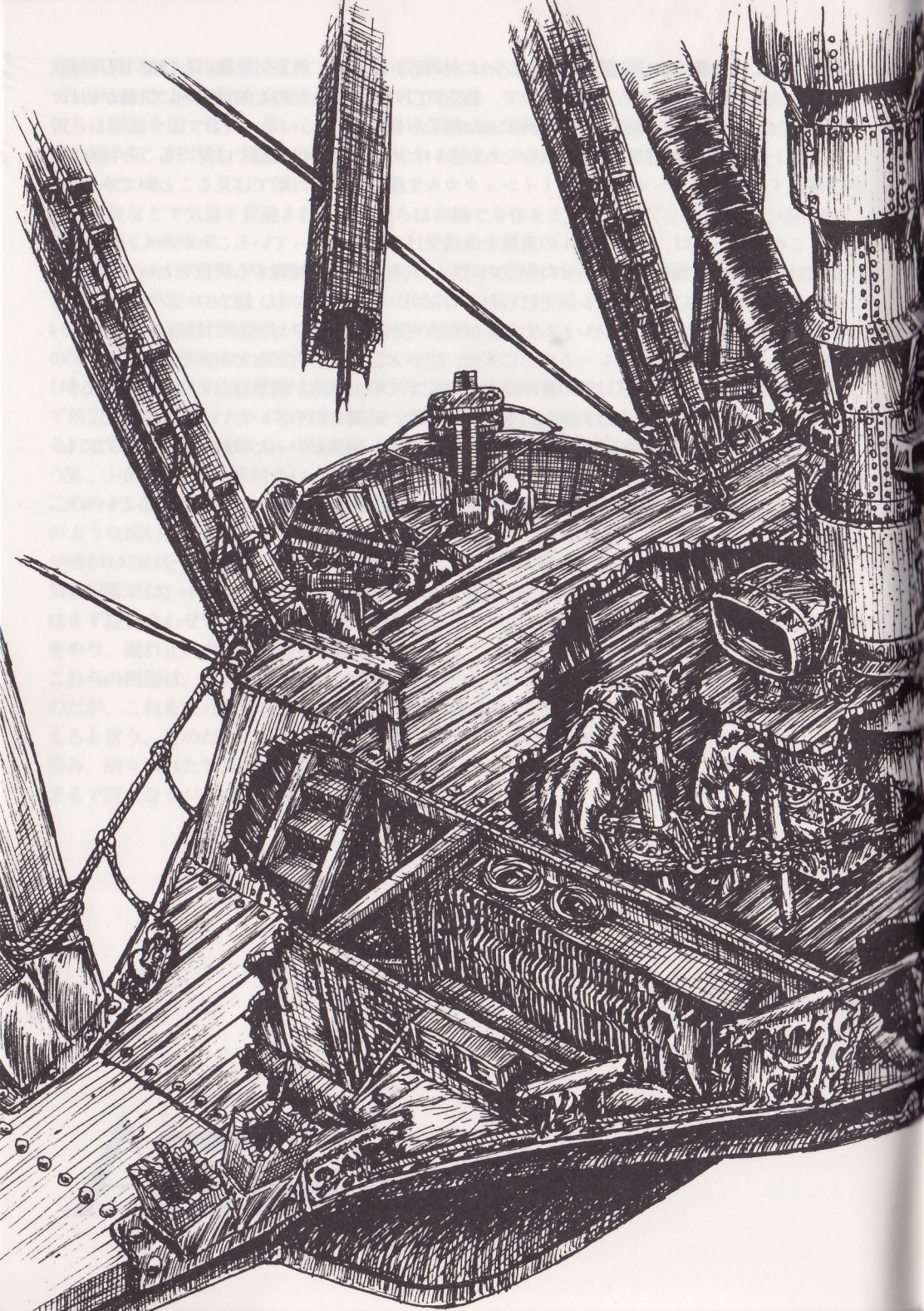
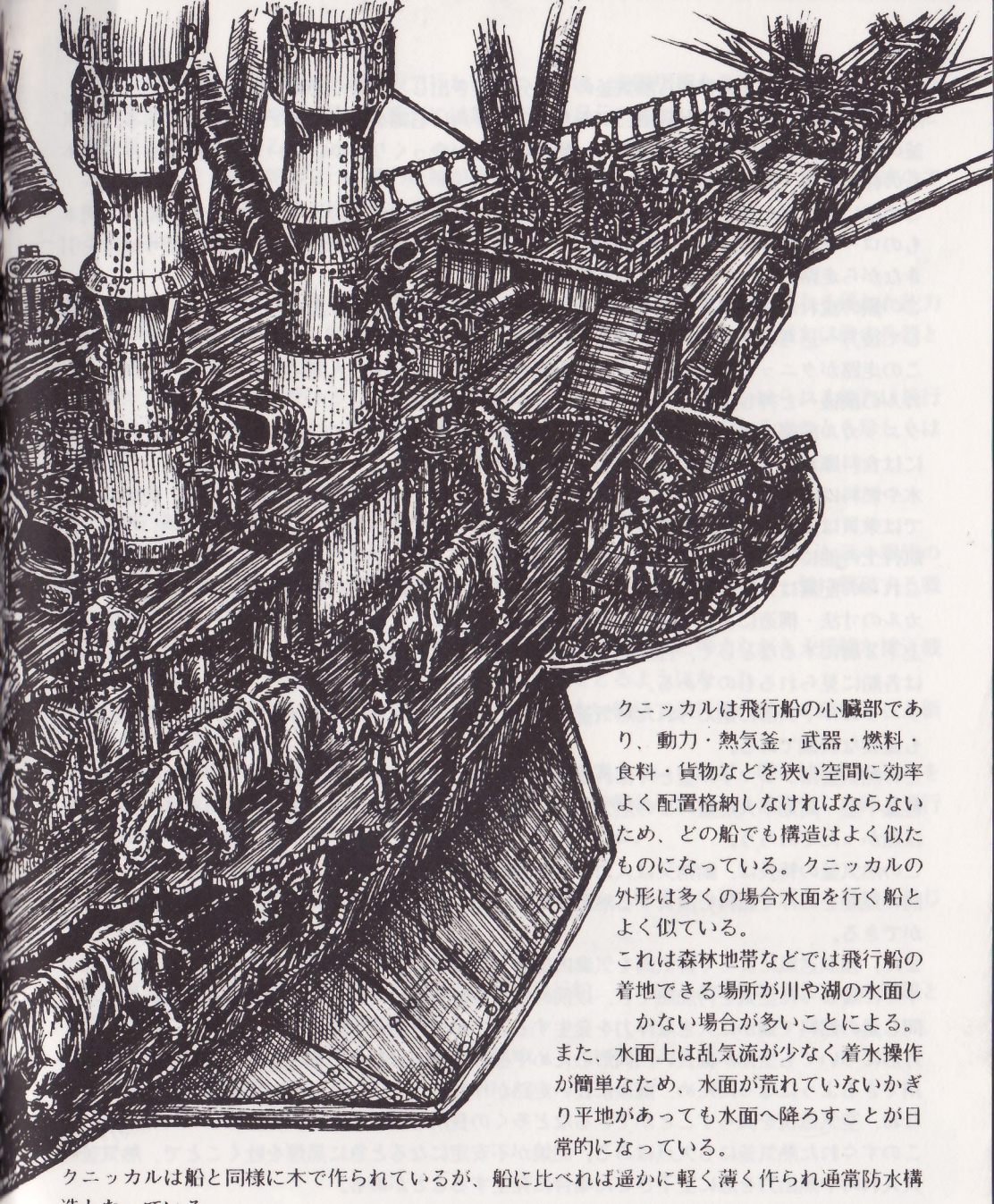
「空族」として後に大陸全土で恐れられたゴダールも飛行船を考案した当初はアバ・シデス渡河がその目標であり、その開発に注いだ情熱は辺境への彼らの憧憬からきたものである。
しかしアバ・シデスの大異変の後、流浪の民と化したゴダールのその技術は、大陸で覇権を握ろうとする各国の狙うところとなった。
各国が競ってゴダールの技師や航行士を登用してからは、次第に飛行船は戦場の究極兵器へとなっていくのである。
もちろん飛行船一隻で敵軍団を全滅させることはできないが、攻撃も妨害も受けることなく戦場の上空を行動し、どこでも自由に攻撃できるという飛行船の能力は、他に比べるもののない特長であり、飛行船だけが、敵軍団の中枢を確実にたたく力を持っているのである。
重防御で近付くことのできない城壁も、前衛、側衛に守られた本隊も、軍団後方から援護射撃をする重弩砲部隊も、飛行船の前では無防備に等しいのである。
こういったまったく一方的な戦闘は、攻撃を受ける側には悪夢のようでありこうして陣形を崩された軍団がいかに脆いかは、それからの数多くの戦いで実証されていくのである。
攻撃を受ける軍団の悲壮さに比べて、攻撃する飛行船にとっては、積んで行った石や矢を上から落とすか打ち出すだけという単純なもので、後に能力を増す対空兵器（アッハカジィ等）に対しても不用意に高度を下げなければそれほどの危険はなかったのである。
飛行船にとってなによりも危険なものは、自由に空中を移動できる敵の飛行船だけである。

飛行船同志の戦いは、大空をいっぱいに使い互いの全能力を発揮して戦う総力戦であり、戦いの行方を決する制空権を賭けた空の決戦でもある。
この戦いは遠距離からの弩砲の撃ち合いから、接舷しての移乗戦、果ては体当りや一部クニッカル（ゴンドラのようなもの）の切りはなし投下までもありうる凄絶なもので、互いに引くことの許されない一騎打ちになることの多い飛行船の戦いの特徴でもある。
このような飛行船同志の戦いを知る助けとして、飛行船全般の構造について記していこう。

飛行船の構造を大きく分けると熱空気を入れる気嚢とその下に取り付けられるクニッカルに分けられる。
気嚢は空気抵抗を減らしながら大きな容積を得るため前後に長い紡錘形をしている。
気嚢の材質は、気密性とクニッカルを吊り下げるための強度を得るため動物（ムノイ）の皮を薄く鞣した物を使用している。
ムノイはその強度といい気密性といい飛行船の生産には欠かすことのできないものであった。
ムノイを珍重していた理由の一つにその細かい羽毛が皮革表面に水分を寄せ付けないという特性がある。これは内部の熱空気を雨や冷気で冷やさないことにもなり燃料節約にも役立った。
また特別な例として、対空用に作られた飛行船の中には、体当り用の青銅製の衝角（バルム）を気嚢の先端に取り付け、その周辺を装甲で覆ったものがある。軍事大国として辺境を長く支配したミンヒリアスの技師（ゴダール族）により設計されたジェークヘッジホーグが代表的である。
装甲気嚢とよばれるこの方式は、気嚢の表面に竹などの硬い繊維で編んだ板を張り付けたもので、体当りのため接近した時に敵の弩砲などで気嚢を大きく切り裂かれないように対策を施したものである。

この方式は気嚢が重くなるため、気嚢全体に施すことはできず、最も攻撃を受けやすい衝角周辺から中央上部に限られている。しかしそれでも重くなるため、空中性能を確保する必要から戦闘時には燃料や水・食料を減らして飛行するのが普通である。

飛行船の気嚢は、小型のものを除けば、内部はいくつかに仕切られているのが普通である。
これは事故や攻撃を受けて気嚢が大きく切り裂かれた場合、一気に浮力を失い墜落するのを防ぐためで、少ないものでも前後と中央の３房、多いものでは前後に６～７房に仕切ったもの、さらに前後４房を左右に仕切って８房にしたものなどもある。
当然房数の多いものほど安全性は高くなるが、その分気嚢は重くなるため、性能を考えれば少ないほうがよいと言える。
これらの各房の上部には、クニッカルから操作される排気筒があり、降下はもちろん船首の上げ下げなどの制御にも使用されるほか、前部や後部の気嚢が裂けた場合、反対側の筒を開けてバランスが崩れるのを防ぐためにも使われる。
また各房には、熱気釜からの熱空気筒が配筒され下部の熱空気口から熱空気が導入される。

通常気嚢には人員は配置されていないが戦闘時には応急修理員が配置される。
ゲンチョークと呼ばれた命知らずの者たちである。
彼らは顔面を面で覆い、厚い石綿で作られた防熱服に身を固め、命綱をつけ、腰には気嚢修理用の皮や布、針や糸、樹脂の入った壷とそれを塗るための刷毛などを下げて気嚢の上に上がり待機している。
敵の太矢などで気嚢を貫通されると、彼らは命綱で身体を支えながら穴をあけられた場所まで降りてゆくのである。
普通太矢であけられた穴は数センチ四方で、大型弩で発射する大きな太矢でもあけられる穴は十数センチを超えることは少ない。そのため内外の圧力差の小さい熱空気式気嚢では、穴があいてもすぐに1房の熱空気が抜けて飛行船の姿勢が崩れるということはなく、修理をするまでの間少し頻繁に熱空気の供給を行えばよい程度である。
しかし飛行船同志の接近戦ともなれば次々に太矢が命中するため、とても穴の修理が追い付かず熱空気の漏れ量は大きくなり熱気釜を全開にして全力で高度を維持することになる。
それでも高度が維持できない場合は、重量物や食料の投下などの非常手段を用いることもありうる。
この時ゲンチョークは、吹き出る熱空気から厚い防熱服で身を守り顔を覆う皮の面のスリットのような細い覗き穴から目を凝らして、破れた気嚢を修理するのである。熱空気はそのまま湯が沸かせるほどの高温なので、防熱装備なしには作業はできないのだ。
気嚢の修理は、小さな穴はそのまま縫い合わせて漏れ止めの樹脂を塗るだけだが、大きなものはまず縫い合わせてその上に補強用の布か皮を樹脂で張り付け、さらに裂け止めの縫い合わせをやり、漏れ止めの樹脂を塗る必要がある。
これらの樹脂は、後の本修理の時に場所を見つけやすいように赤く着色されていることが多いのだが、これを塗られて修理された飛行船の気嚢はまるで傷口から血がにじんでいるように見えると言う。そのために戦いに破れ、墜落しつつある飛行船の姿は壮絶なものとなる。
歪み、所々潰れた気嚢には一面に赤いしみが現れ、ところによっては血糊のように流れ付着しまるで巨大なクジラの断末魔の様に見えると言われている。

気嚢の下部には気嚢のほぼ全長に及ぶフレームがある。これは、熱空気を抜いた状態でも必要最低限の気嚢の形を維持するためのもので、熱空気口の形を保つためと前後方向に気嚢が折れてしまわないようにするため、前後の狭まった梯子形をしている。
このフレームは、気嚢内部に設置されることが多いため、通常の飛行船では見えることはないが、後述するグラデカヘッジホーグ（イシュタカル生産）型の飛行船では見ることができる。

また、このフレームは、クニッカルの重量を直接受ける構造となっていることが多く、大きな力を受けるため、木板を組み合わせた中空のフレームを鋼の線で補強する構造をとっている。
このフレームの下部にクニッカルが下げられるのだが、その方法にも、線やロープで吊り下げる吊り下げ方式や、気嚢下部フレームとクニッカルを木製の中空フレームで接続し、鋼の線で補強してトラス構造の大型フレームの形にする、トラスフレーム方式などがある。
クニッカルを吊り下げる方式は鋼の使用量が少なくてすみ、建造が簡単なことが長所であるが突風や接触、衝突というような大きな力を受けた場合、破壊されやすいという短所がある。
これに対してトラスフレーム方式は頑丈で、突風や接触・衝突といった戦闘時の大きな力にも耐え、熱空気を抜いた状態でも主要部分の変形はまったくないという特長がある。しかし、その反面、鋼を使うため建造に手間がかかり、大型化すると重量が増して性能が落ちるといった短所がある。
このため、吊り下げ方式が小型から超大型まで広く使用されているのに対して、トラスフレーム方式は中型からやや大型の重武装の強力な攻撃用飛行船（グラデカヘッジホーグ）に限られている。

クニッカルは飛行船の心臓部であり、動力・熱気釜・武器・燃料・食料・貨物などを狭い空間に効率よく配置格納しなければならないため、どの船でも構造はよく似たものになっている。クニッカルの外形は多くの場合水面を行く船とよく似ている。
これは森林地帯などでは飛行船の着地できる場所が川や湖の水面しかない場合が多いことによる。
また、水面上は乱気流が少なく着水操作が簡単なため、水面が荒れていないかぎり平地があっても水面へ降ろすことが日常的になっている。
クニッカルは船と同様に木で作られているが、船に比べれば遥かに軽く薄く作られ通常防水構造となっている。
クニッカルの中心には、熱空気発生用の熱気釜が据えられ、甲板から気嚢までをつなぐように立っている。
甲板の舷側や前方には、戦闘用の弩砲や投石器などの兵器が並び、熱気釜近くの雨を受けないように仕切られた場所には燃料の木炭が積み上げられている。

内部へ降りていくと天井から熱気釜の下半分が突き出し、床近くまで下がっている。
熱気釜の前後には送風器と灰出口があり、この一角は石綿を塗った板で仕切られている。熱気釜の左右には前後に長い走路があり、動力用動物がゆっくりと歩いていく。走路に沿って何本もの柱があり、床と天井を結んでいる。
この柱には滑車が取り付けられ貴重な鋼で作られた鎖が滑車に沿って流れて行く。鎖には何本ものロープが取り付けられ、そのロープには動力用の動物が繋がれている。動物たちは鎖を引きながら走路に沿って前後に長い長円を描くように歩いてゆく。
この鎖の流れが走路の後端にある滑車を動かし、動力として取り出され、甲板上の変速機を通して後方へ送られ、プロペラを回している。
この走路がクニッカル内で最も大きな場所を占めているので、人間に関するスペースはクニッカルの前後へと押し込まれている。
クニッカル前端は航行士室でその後方は兵器武器の倉庫となっている。また、クニッカル後端には食料庫があり、その前方が機関・熱気釜関係の倉庫となっている。
水や燃料は床下に入れられており、乗員のためのスペースは基本的に存在しない。長期の飛行では乗員は走路の脇や床下の空きスペースで寝ることになる。
航行士の他に室らしいものを持っているのはいない。
これらの配置は大型の輸送用飛行船以外ではほとんどの船で同じ構成となっているが、クニッカルの寸法・構造に工夫を凝らし走路甲板の上か下にもう一層甲板を設けるとか、走路甲板を上下２層にするなどして、性能向上を図ったりすることは普通に行われており、この程度相違は各船に見られるものである。
クニッカル中央部に据えられた熱気釜は、飛行船を空中へと持ち上げる原動力で、飛行船の最も重要な装備である。
この熱気釜はシュマイル型と呼ばれる物で、最初に考案した人物の名を取って名づけられた。
軽量小型・高効率大熱量のこの熱気釜がなければ「ＪＯＳＨＵＡ」大陸に彼の高性能の飛行船は無かったであろう。
この熱気釜の特長は、動物又は人力による強制送風を行い燃料を完全燃焼させることでこれ以前の黒煙をあげて燃料を浪費する熱気釜に比べて、少量の熱量で同量の熱空気を発生することができる。
また、強制送風によって排気筒を気嚢内部まで導くことができるようになったため気嚢下部のすでに暖まった空気を再加熱でき、以前の熱気釜の様に冷たい外気を加熱する無駄がなくなり同じ量の燃料で遥かに大きな浮力を発生することができるようになった。
外形についても全体が細長い円筒形のため甲板の面積が少なくてすみ、熱気釜両側を走路に使用できるようになったため、前後に長い走路が作れるようになり、動力用動物の数を増してもなお、空気抵抗を減らすことができるなど多くの長所を有している。
このすぐれた熱気釜にも欠点はある。燃焼が不安定になると急に黒煙を吐くことで、熱気釜の火入れ時や熱出力を急に上下させた場合に発生することがある。
そのため、一時的に黒煙を逃がす煙突が付けられており、シュマイル型熱気釜装備の飛行船の特徴ともなっている。

飛行船の指揮は、熱気釜後方の甲板で行われる。ここは、走路甲板から上げられた動力シャフトが変速機へと入っている所で、前方には熱気釜群、足元に動力シャフト、後方にプロペラと舵が見える場所である。
ここに水平舵・垂直舵の２つの舵の舵輪が設けられており、航行士が各部へと指令を出すのである。「風をよむ男」の本領発揮である。
こうして飛行船は航行士の命令のままに生き物のように自由に空を行くのである。

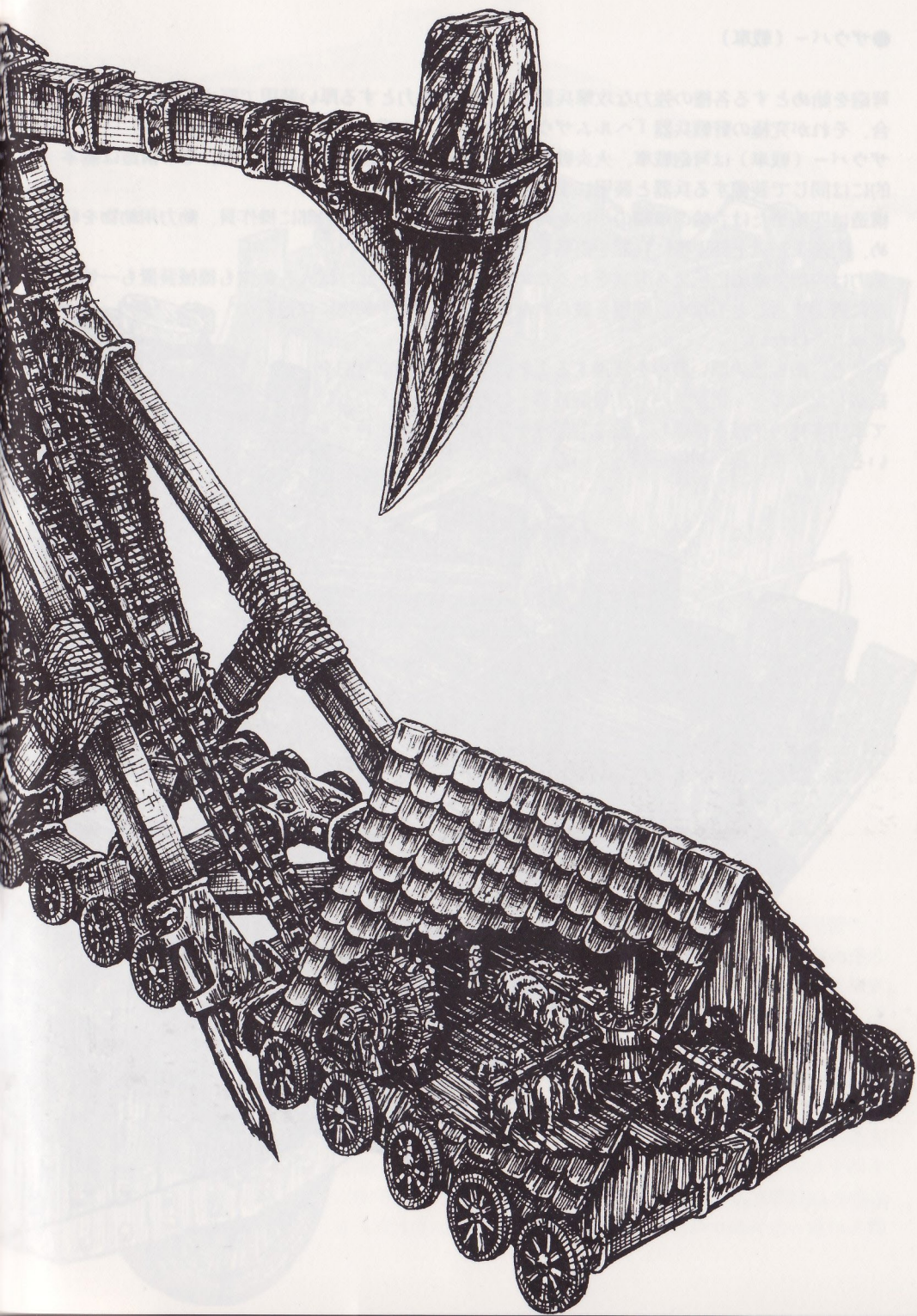
このように、飛行船はこれまでこの世界に存在した他の機械とは、まったく異なる優れた能力を発揮するものであるが、特に戦場において兵器として使用された場合その威力は他の兵器とは隔絶したものであった。
戦場で、攻撃や妨害を受けることなく自由に移動し、どこにでも攻撃をかけられる能力は飛行船だけのものであり、ただ一隻の飛行船が劣勢をはねかえし、勝利をもたらすことも珍しくはないのだ。

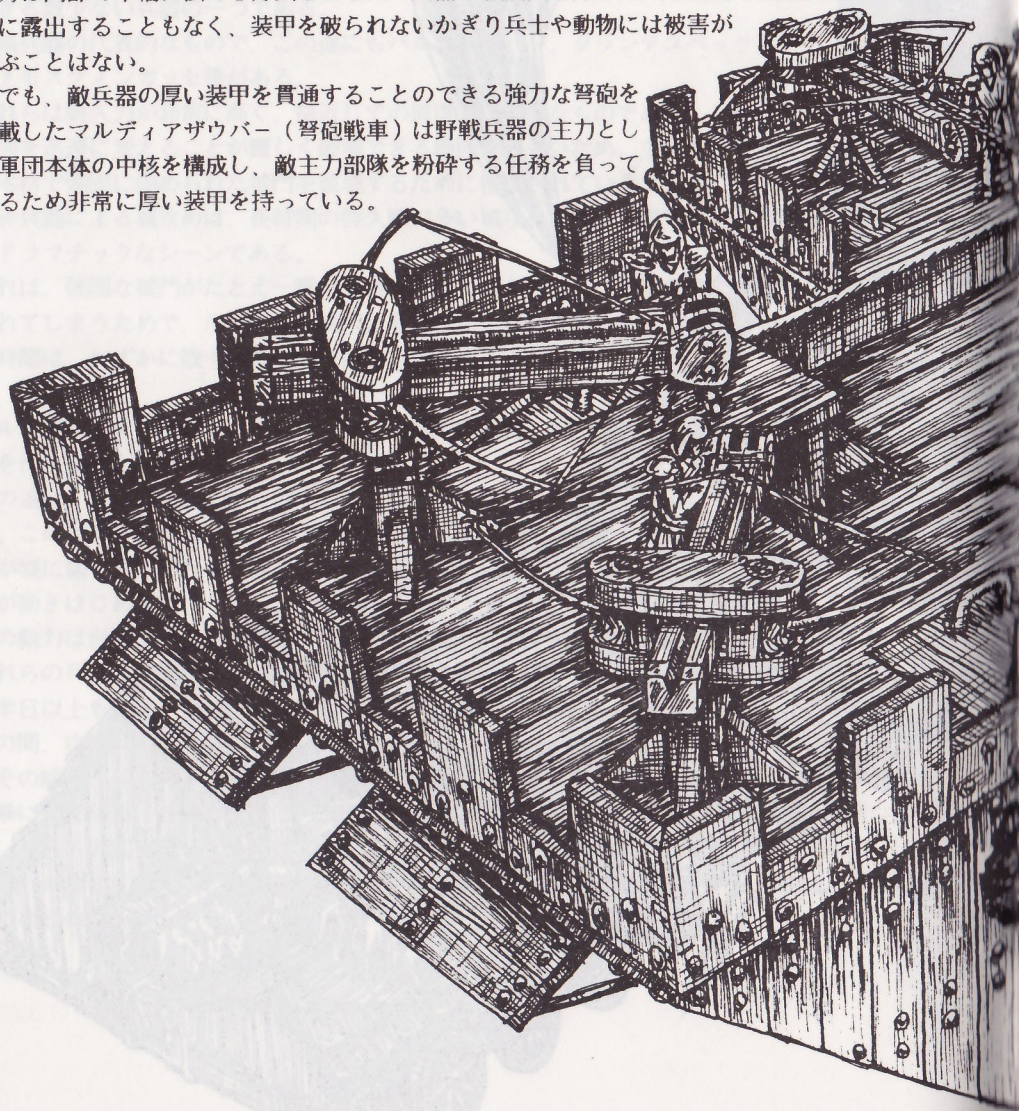
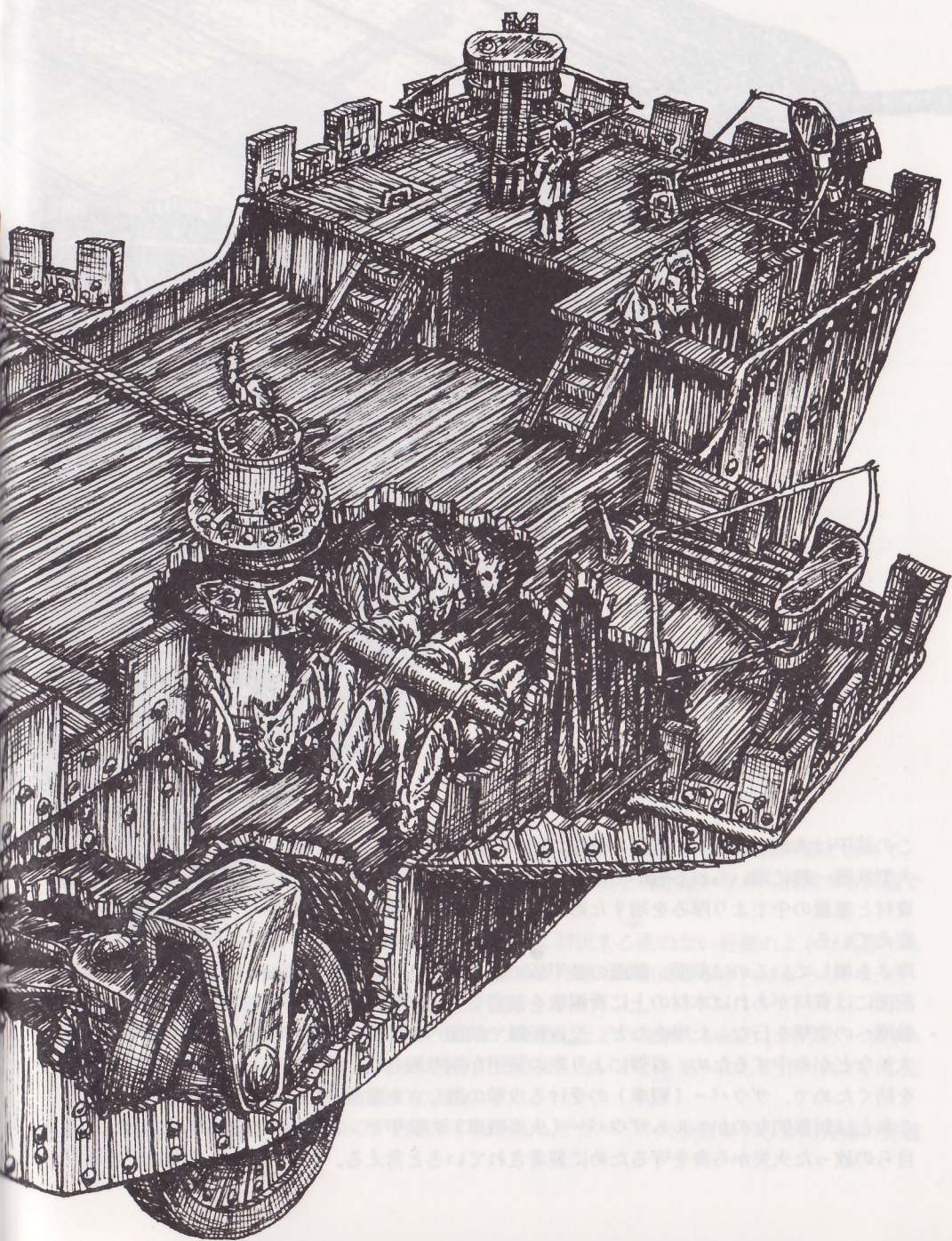
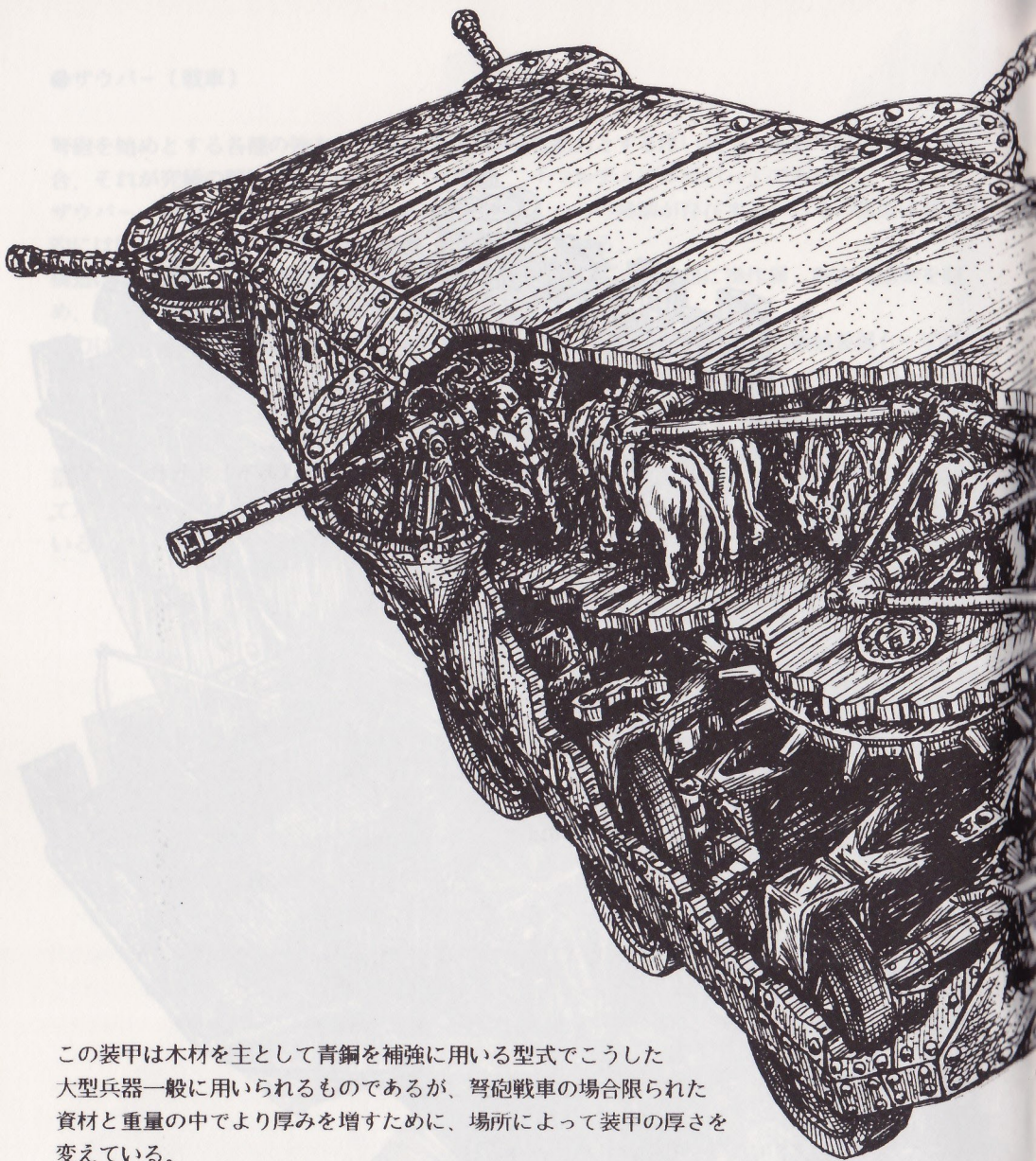
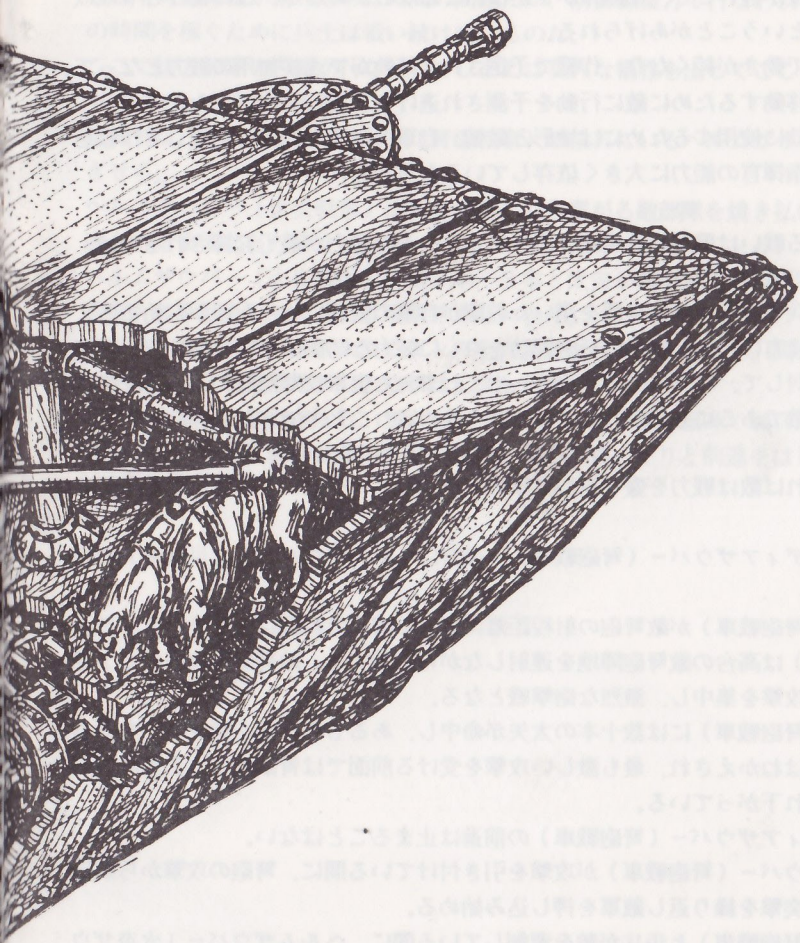
大型飛行船が戦場に投入されるようになると、戦争の形が変わりはじめた。
飛行船を持つ側は、その能力を最大限に利用する方法を考え出し、兵力の集中した所や軍団の中枢を爆撃し、陣形が崩れ、弱体化した部分に兵力を集中して敵を短時間で一気に撃破する戦法をとりはじめた。
飛行船を持たない側は、兵力の拡散・集合を繰り返し、陣形を常に考えながら大規模な接近戦を長時間戦うことで飛行船を無力化しようとする戦法をとるようになった。
これらは、いずれもこれまでの戦争で行われたことのない戦法で飛行船の存在を前提とした新しい戦いの形といえる。
飛行船は、戦場で決定的な力を持つゆえに、戦争の形を変えていったが、戦争は諸国の運命を大きく左右する大きな力でもある。飛行船の登場によって戦争の形が大きく変化した時、飛行船は諸国間の政治、そして力関係の切り札となったのである。

こうして諸国は、飛行船を建造するためにムノイを捕獲し、鉄を集め莫大な資金と資材を投じつづけているのである。
ジョシュアの大地が作り出した巨大な兵器群。
その頂点にある力の象徴とも言える究極の兵器・飛行船、それはこの地に生きた人々の知識と富と野望と、そして、血の象徴なのである。

●バルトアンクチャー（攻城ハンマー）

バルトアンクチャーは、非常に強固な防壁を短い時間で打ちやぶることのできる数少ない兵器の一つである。
攻城兵器の代表的なもので、この他にもバルトザウバー、クランテユベッサ、アトモスディンガッセ等がある。
これらは耐久力が非常に高く、接近しての破壊力は相当なものである。しかし、方向を迅速に変えることが難しく破壊できる範囲は小さいため、主に金属や分厚い木材で強固に固められた城門を破壊するために使用されている。
破砕兵器による城攻めは、長時間の持久戦の多い城攻めの中で、視覚的にも非常にドラマチックなシーンである。
それは、強固な城門がたとえ一撃目を持ちこたえたとしても、数撃の内には破壊されてしまうためで、攻城兵器が城門に取り付いてからそれらを終えるのに要する時間は、わずかに数十分でしかないからである。

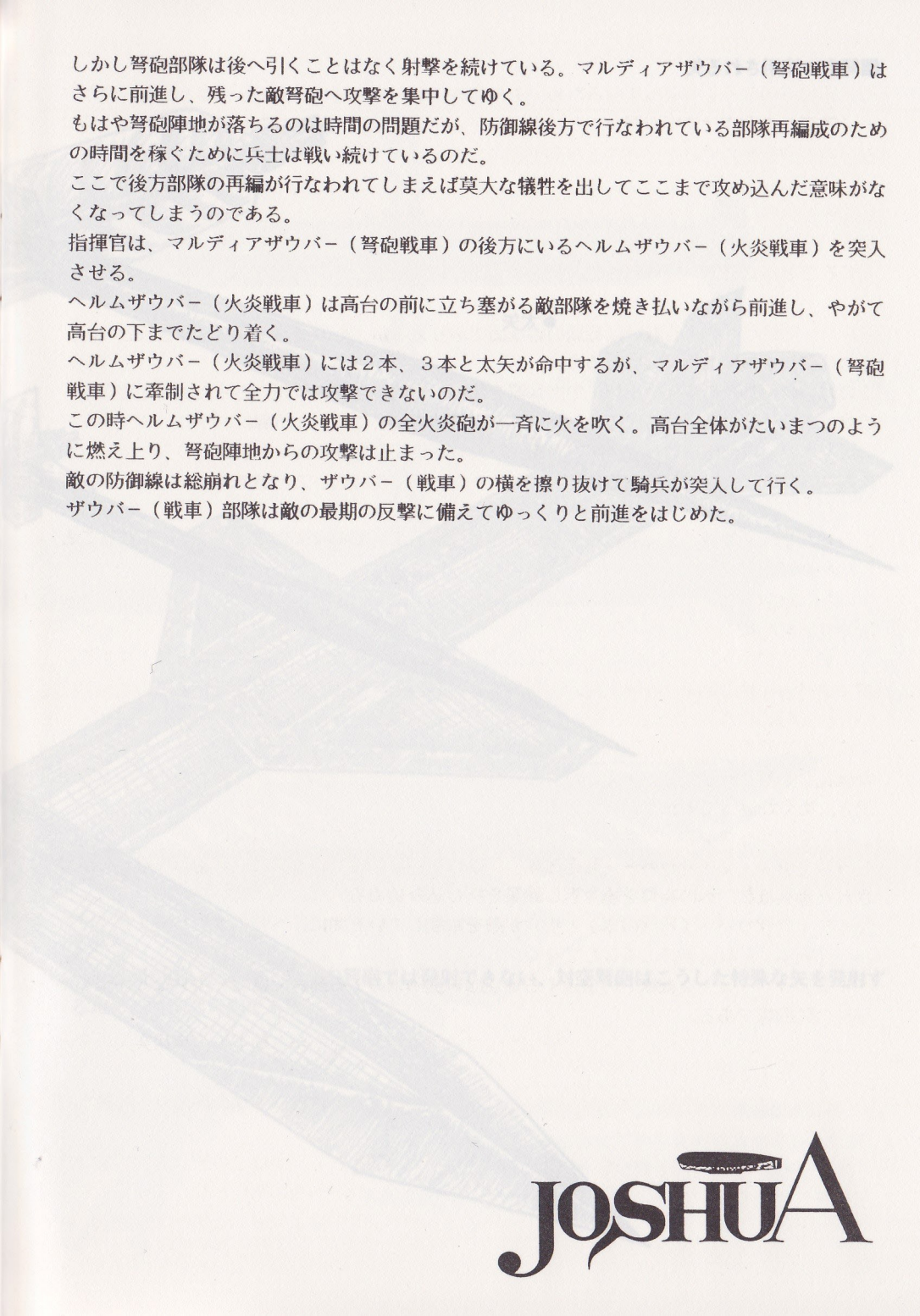
バルトアンクチャーによる攻撃は、他の攻城兵器同様、城門や城壁までの平坦な道を作ることから始まる。
この道は、兵の血と肉で作られていると言ってもよいほどの犠牲を出して作られる。この道がなければ、ほとんどの攻城兵器はその力を発揮できないのだ。
道が城に届くと、それまで城側の弩砲の射程外に待機していたバルトアンクチャーが動きはじめる。
この動力は台車上の青銅や生皮で覆われた小屋に収容された動物を用いるものである。
これらの兵器は当然のように動きが鈍く、途中の地形によって待機地域から城へ取り付くまでに半日以上も費やすことがある。
この間、攻城兵器には城から徹底的な攻撃が加えられる。中でもバルトアンクチャーは高い櫓とその威力が知られていることもあって、とりわけ激しい攻撃を受けることが多い。それらの攻撃に耐え抜いて城門へ取り付いたバルトアンクチャーの周辺には、味方の部隊が集結しはじめ、城内への突入に備えるのである。
また、城側も防衛のために部隊を集結させ、両軍注視の中バルトアンクチャーは城との戦いをはじめるのである。

●ザウバー（戦車）

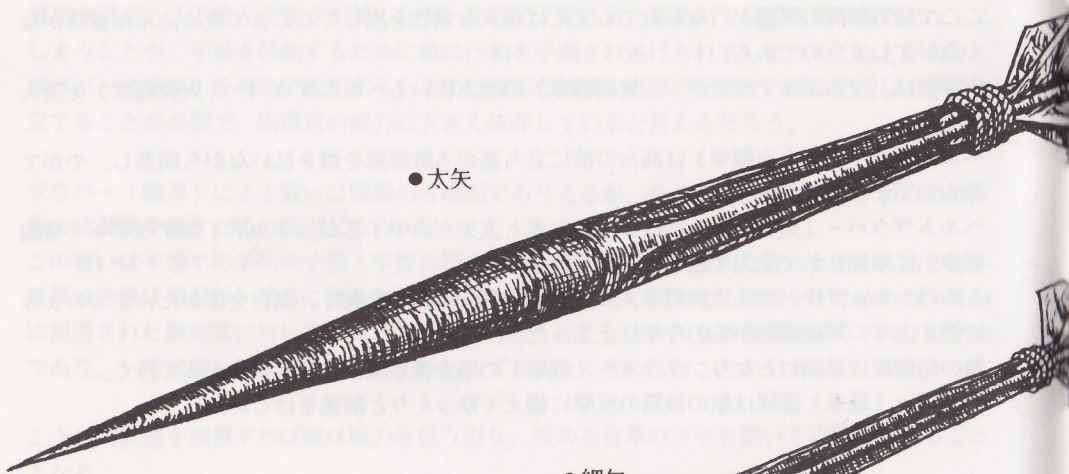
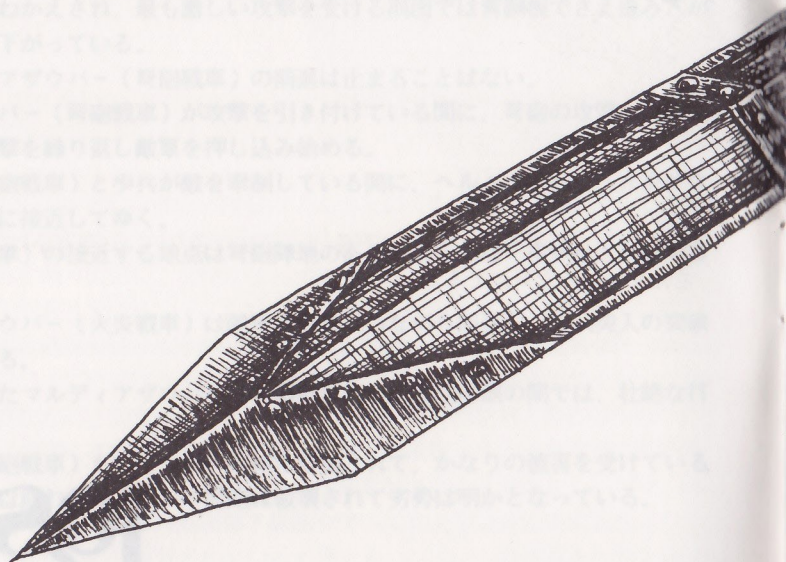
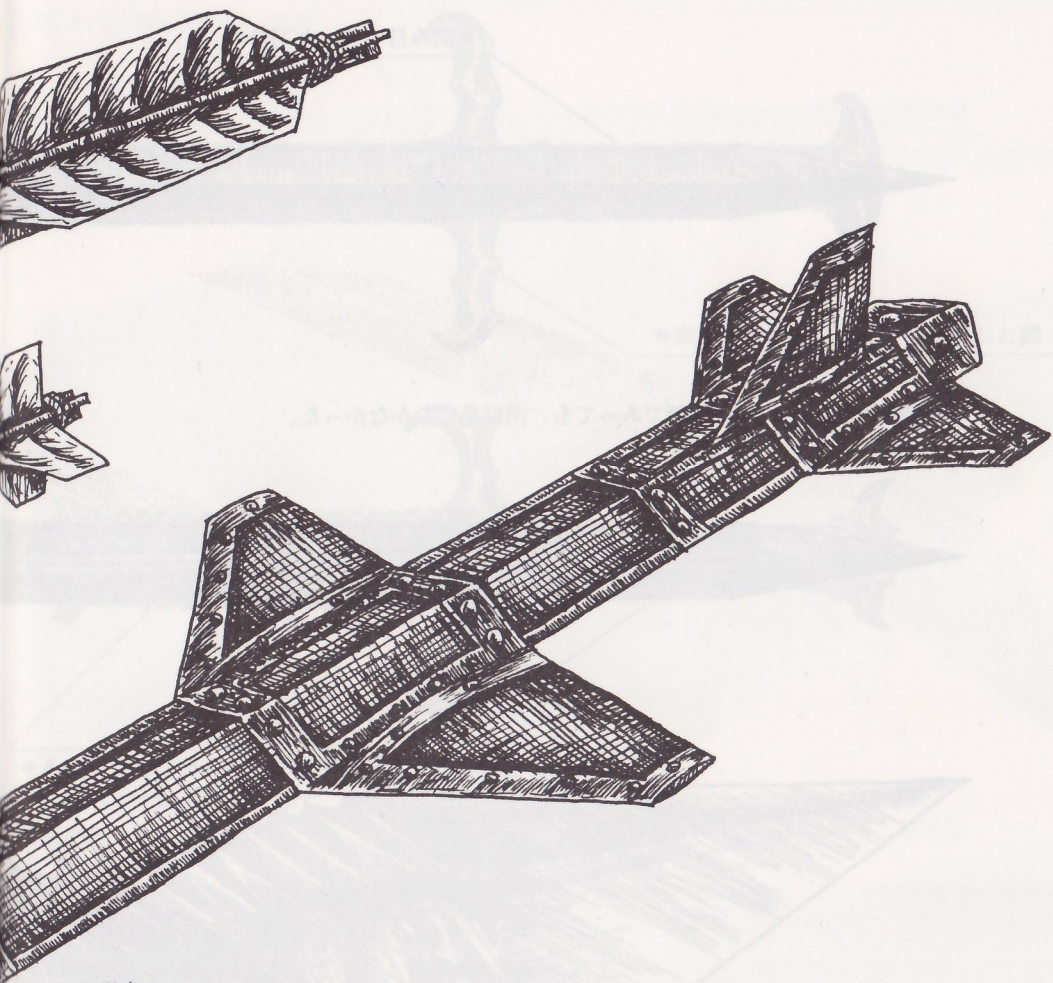
弩砲を始めとする各種の強力な攻撃兵器と、動物を動力とする厚い装甲で堅められた車輌の融合、それが究極の野戦兵器「ヘルムザウバー」、「マルディアザウバー」である。
ザウバー（戦車）は弩砲戦車、火炎戦車などのいくつかの種類が存在するが、その構造は基本的には同じで装備する兵器と装甲によって分類されている。
構造は四輪または六輪の車輪のついた台車を装甲で囲み、その内部に操作員、動力用動物を収め、内部または上部甲板に兵器を搭載している。
動力は内部で車輪に伝える方式をとるため兵器や戦闘員を除けば人も動物も機械装置も一切外部に露出することもなく、装甲を破られないかぎり兵士や動物には被害が及ぶことはない。
中でも、敵兵器の厚い装甲を貫通することのできる強力な弩砲を搭載したマルディアザウバー（弩砲戦車）は野戦兵器の主力として軍団本体の中核を構成し、敵主力部隊を粉砕する任務を負っているため非常に厚い装甲を持っている。

この装甲は木材を主として青銅を補強に用いる型式でこうした大型兵器一般に用いられるものであるが、弩砲戦車の場合限られた資材と重量の中でより厚みを増すために、場所によって装甲の厚さを変えている。
厚さを増しているのは前面、側面の装甲板で減しているのが底面、後面、上面である。さらに前面には資材があれば木材の上に青銅板を装着して一層強固な装甲とする場合もある。これは敵陣への突撃を行なった場合など、至近距離で前面へ集中攻撃を受けることへの対策で次々に太矢などが命中するため、着弾により木の装甲が削り取られ、弱くなった部分を貫通されるのを防ぐためで、ザウバー（戦車）の受ける攻撃の激しさを象徴していると言える。
これとは対象的なのがヘルムザウバー（火炎戦車）の装甲で、この装甲は敵からの攻撃よりも自らの放った火炎から身を守るために装着されていると言える。

ヘルムザウバー（火炎戦車）は火炎兵、火炎砲と発展してきた火炎兵器の究極の姿であって、内部に大量の油を貯えポンプの圧力で火炎として吹き出し敵を焼き払いながら前進する兵器である。
火炎に対する備えを持たない兵士や兵器にはまったく対抗する術のない悪魔のような兵器であるが、戦いを続けるためには燃えている敵の残骸を乗り越えて前進しなければならないため、車体全体を厚い石綿を装着した装甲で覆っている。
この装甲は石綿だけで作られているわけではなく、弩砲などの攻撃にも耐えるように、木材や青銅板などが重ねられているが、火炎の熱を内部に伝えないことを第一にして作られているため、ザウバー（戦車）のものほど頑丈ではない。
こうした工夫をこらして、火炎の中を進撃するヘルムザウバー（火炎戦車）もまた究極の野戦兵器と呼べるだろう。

このようなザウバー（戦車）は軍団の主力として非常な威力を発揮するが、同時にこうした大型兵器特有の弱点を共有しているため、その作戦、指揮には優れた判断を必要とする。ザウバー（戦車）の弱点は速度が遅いこと、小回りがきかないことなどがあるが、なによりも平地以外での作戦行動に弱いということがあげられる。
荒地や湿地へ入り込んで動きが鈍くなり、作戦で予定された移動ができず無用の戦力となってしまうことや、平地を移動するために敵に行動を予測され逃げられてしまうことなどがあり、ザウバー（戦車）を有効に使用するためには地形と敵情、自軍の配置を的確に把握して作戦を立てることが必要で、指揮官の能力に大きく依存していると言えるだろう。

ザウバー（戦車）による戦いは戦局の各場面でありえるが、その威力が最も発揮されるのは、敵の防御線を崩すための戦いだろう。
この戦いは平地での歩兵や小型・中型兵器を用いた戦闘が自軍の勝利に終った所から始まる。敵軍は急速に後退し、後方に控えた高台の弩砲陣地を中心に強力な防御線を作り始める。弩砲に援護された敵部隊に対して、味方弩砲の射程外へ出てしまった自軍攻撃部隊の不利は決定的であり、一度は破った敵であるにもかかわらずまったく攻め込むことができない。

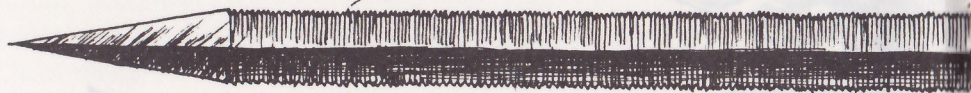
こうした状態を放置すれば敵は戦力を盛り返し、攻める自軍のスキを突いて攻撃に転じることとなる。
この防御線前方にマルディアザウバー（弩砲戦車）、後方にヘルムザウバー（火炎戦車）の隊形で前進を始める。
マルディアザウバー（弩砲戦車）が敵弩砲の射程距離に入った時点で戦闘は始まり、マルディアザウバー（弩砲戦車）は高台の敵弩砲陣地を連射しながら前進する。敵弩砲もマルディアザウバー（弩砲戦車）に攻撃を集中し、激烈な砲撃戦となる。
マルディアザウバー（弩砲戦車）には数十本の太矢が命中し、あるものは突き刺さり、あるものは装甲を削り取ってはねかえされ、最も激しい攻撃を受ける前面では青銅板でさえ歪み穴が開き、めくれ返って垂れ下がっている。
しかしそれでもマルディアザウバー（弩砲戦車）の前進は止まることはない。
こうしてマルディアザウバー（弩砲戦車）が攻撃を引き付けている間に、弩砲の攻撃から解放された歩兵は敵陣への突撃を繰り返し敵軍を押し込み始める。
マルディアザウバー（弩砲戦車）と歩兵が敵を牽制している間に、ヘルムザウバー（火炎ザウバー（戦車））は防御線に接近してゆく。
ヘルムザウバー（火炎戦車）の接近する地点は弩砲陣地のある高台ではなく歩兵などが堅める平地の防御線である。
自軍前面に出たヘルムザウバー（火炎戦車）は敵軍を焼き払いながら前進し、歩兵突入の突破口を作るため戦闘を続ける。
このころ、高台へ接近したマルディアザウバー（弩砲戦車）と敵弩砲陣地の間では、壮絶な打ち合いが続いている。
マルディアザウバー（弩砲戦車）もいくつかの弩砲は破壊されて、かなりの被害を受けているが、敵弩砲陣地でも防壁は崩れ、いくつかの弩砲は破壊されて劣勢は明かとなっている。

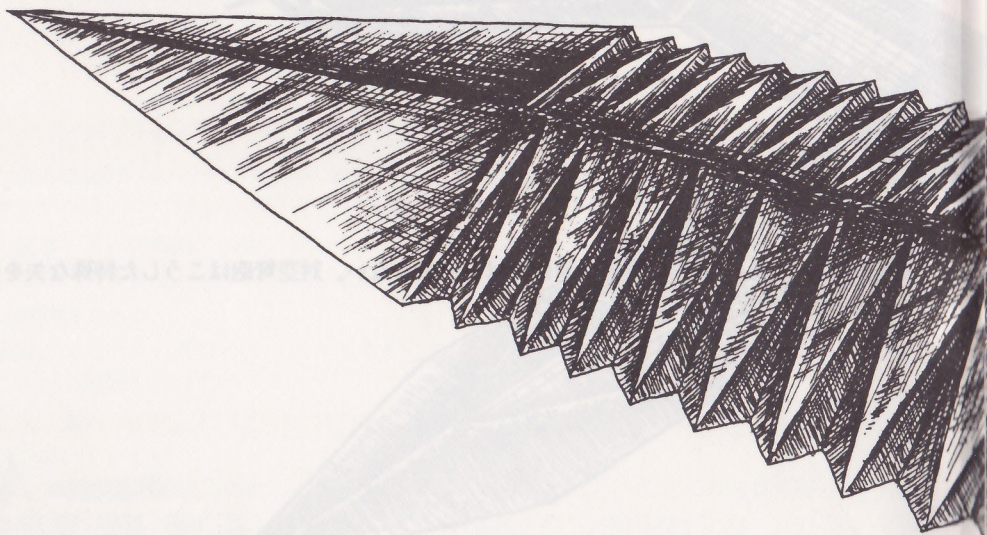
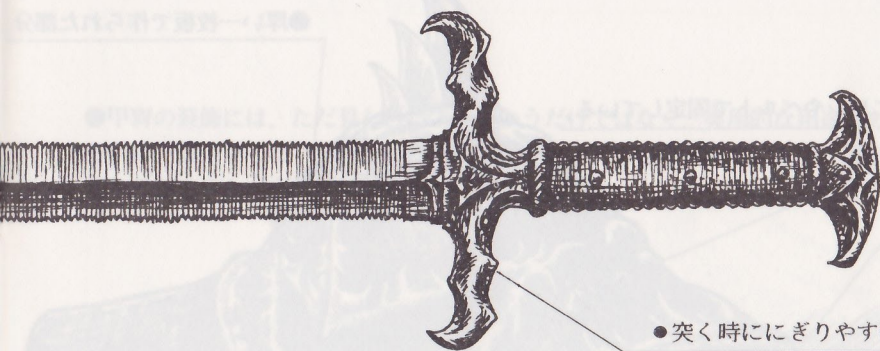
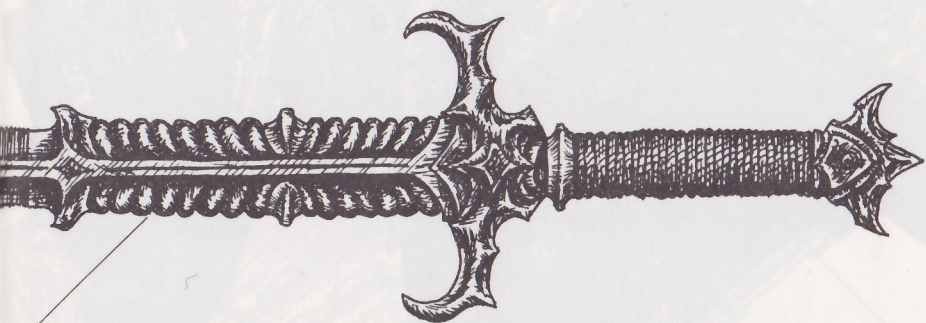
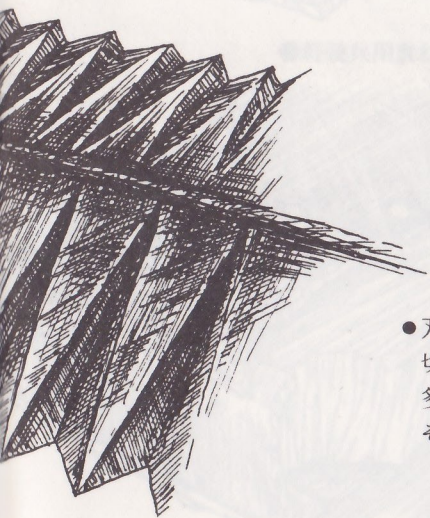
しかし弩砲部隊は後へ引くことはなく射撃を続けている。マルディアザウバー（弩砲戦車）はさらに前進し、残った敵弩砲へ攻撃を集中してゆく。
もはや弩砲陣地が落ちるのは時間の問題だが、防御線後方で行なわれている部隊再編成のための時間を稼ぐために兵士は戦い続けているのだ。
ここで後方部隊の再編が行なわれてしまえば莫大な犠牲を出してここまで攻め込んだ意味がなくなってしまうのである。
指揮官は、マルディアザウバー（弩砲戦車）の後方にいるヘルムザウバー（火炎戦車）を突入させる。
ヘルムザウバー（火炎戦車）は高台の前に立ち塞がる敵部隊を焼き払いながら前進し、やがて高台の下までたどり着く。
ヘルムザウバー（火炎戦車）には２本、３本と太矢が命中するが、マルディアザウバー（弩砲戦車）に牽制されて全力では攻撃できないのだ。
この時ヘルムザウバー（火炎戦車）の全火炎砲が一斉に火を吹く。高台全体がたいまつのように燃え上り、弩砲陣地からの攻撃は止まった。
敵の防御線は総崩れとなり、ザウバー（戦車）の横を擦り抜けて騎兵が突入して行く。
ザウバー（戦車）部隊は敵の最期の反撃に備えてゆっくりと前進をはじめた。

■弩砲に使用される矢

●太矢

●細矢

●飛矢

飛矢は幅が広いために、普通の弩砲では発射できない。対空弩砲はこうした特殊な矢を発射するための特別な弩砲である。

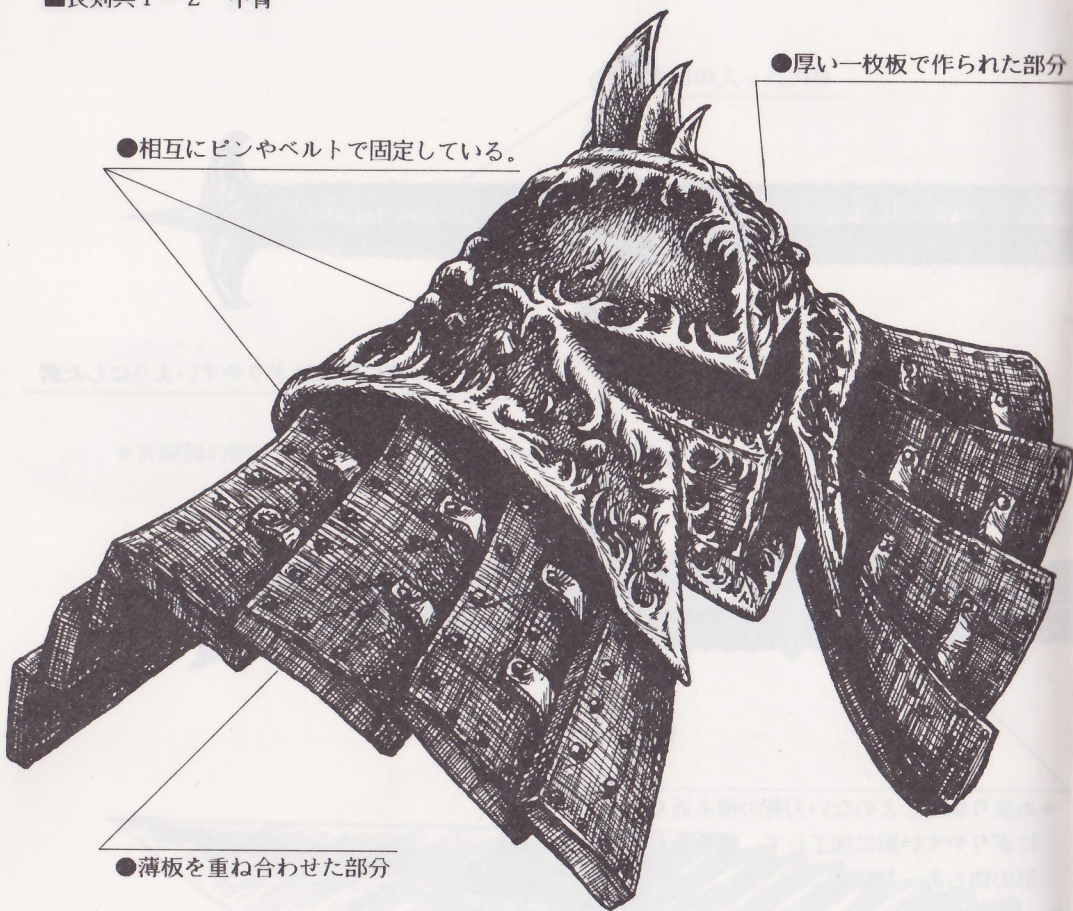
■長剣兵１－１　長剣

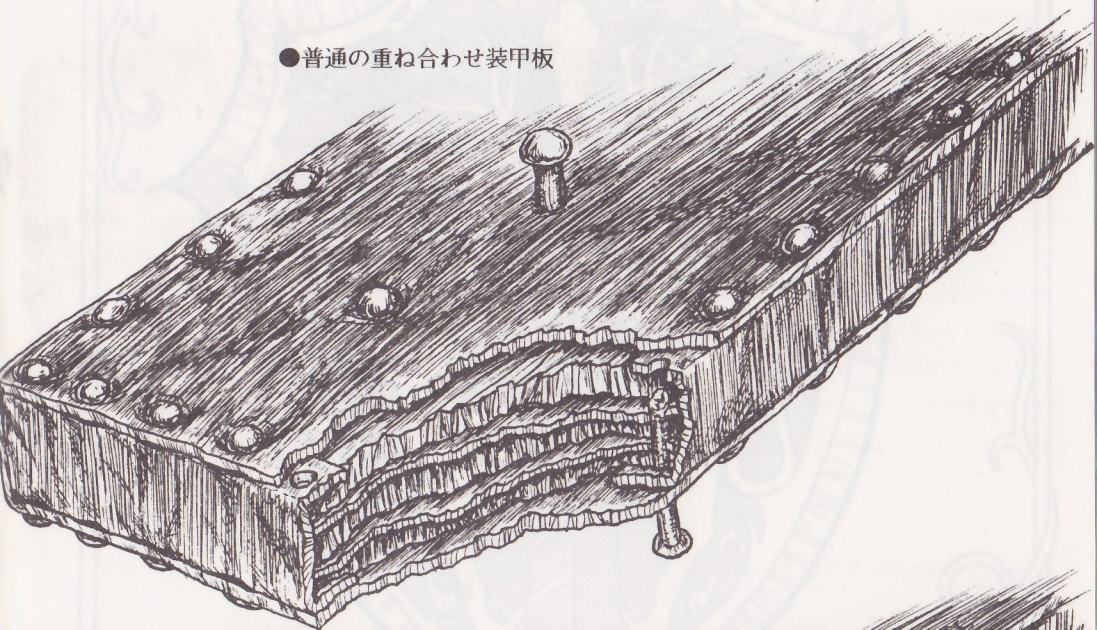
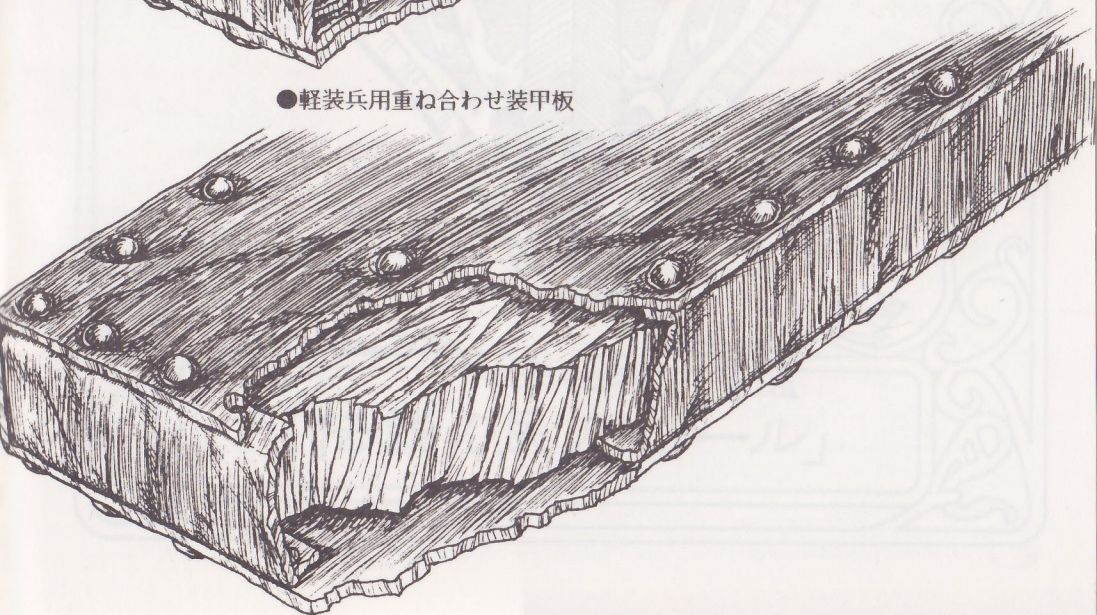
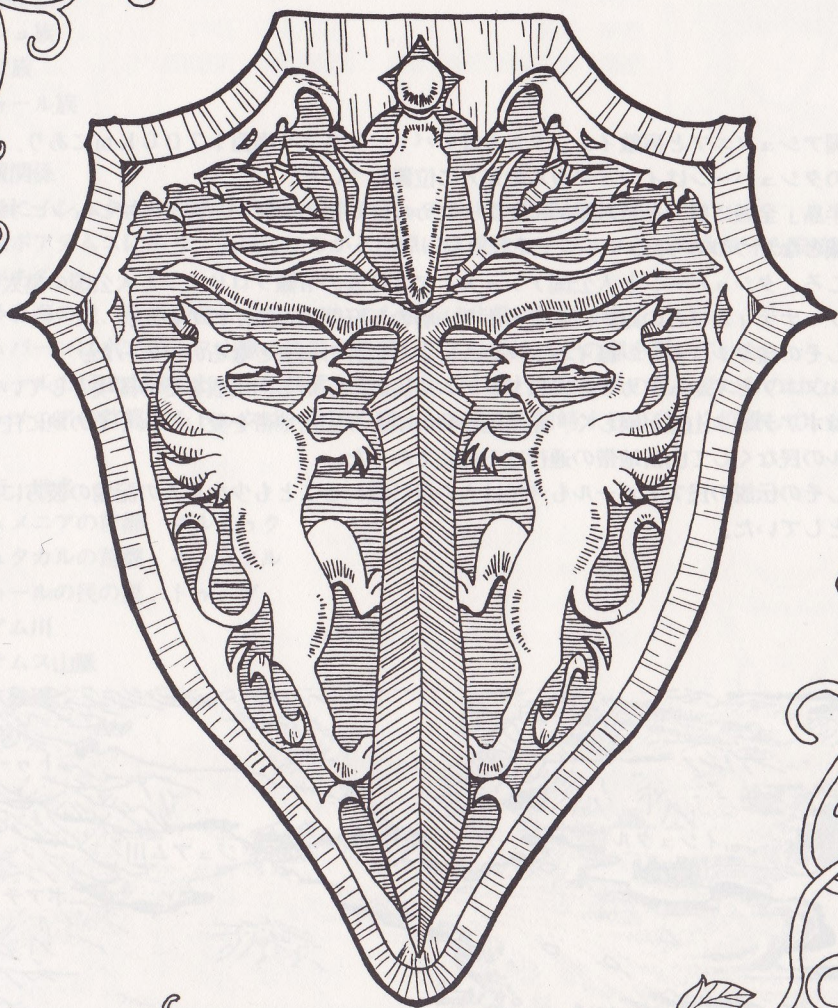
●刻み目の入った刃身

●青銅製の剣は、いかに長剣であっても、消耗品でしかなかった。

●刻み目

●突く時ににぎりやすいようにした鍔

●あまり切ることのない刃身の根本近くには刃をつけず、
にぎりやすい形に加工して、剣をあつかいやすくした
形の物もあった。

●刃につけた刻み目の荒さには、いろいろな種類があった。
切り込む装甲の厚さに合わせて剣を変える方法もあったが、
多くの場合、自分の技に合った荒さのものを二種類選び、
それを両刃の剣の左右に刻んでいた。

■長剣兵１－２　甲冑

●厚い一枚板で作られた部分

●相互にピンやベルトで固定している。

●薄板を重ね合わせた部分

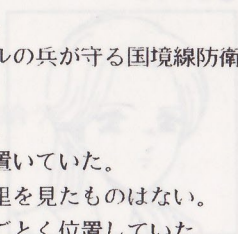
●甲冑の装飾には、ただ見た目がよいというだけではなく、実用的な用途もあった。
それは、装甲のつなぎ目をかくし、補強することで弱点をへらすことで、厚板で甲冑全体を作ることができない当時では、重要なことであった。

「伝説の民アトゥール」

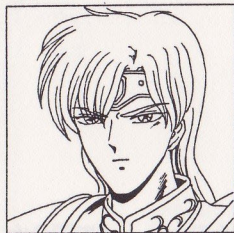
大公国アシュメニアと宿敵イシュタカルはアバ・シデスより南西１７００Ｋｍにあり、始祖国直系のタシュバーンはイシュタカルの東方に位置していた。
「大半島」全域に勢力を持ち始めたイシュタカルは対岸に位置する大公国アシュメニアにとって脅威となりつつあった。
そのころ、タシュバーンと大公国アシュメニアは貴族の令嬢フロリアンと大公国の皇太子フーリック・ナティルブとの婚約により、より一層の友好関係が築かれていた。
しかしその後タシュバーンはイシュタカルにより格好の餌食となるのであった。
アシュメニアとイシュタカル両国はジュアム川流域に広がる河川敷をその国境としていた。
内陸はポアテムス山脈が険しく、始祖国勃興の頃より山岳地帯を愛し、永くその地に住むアトゥールの民なくして山岳地帯の通行は不可能であった。
しかしその伝説の民アトゥールも今では人の目に触れることも少なく人の記憶の彼方に消え去ろうとしていた。

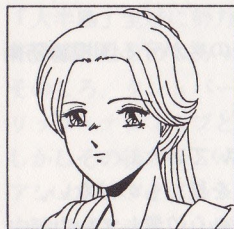
●登場国名
アシュメニア公国
イシュタカル王国
タシュバーン王国

●登場部族
タッシュ族
ゴーマ族
アトゥール族

●位置関係
大半島にイシュタカルがあり半島の根本にジュアム川の流域が広がる。
源流はポアテムスにあり、流域にひろがる湿原には屈強なイシュタカルの兵が守る国境線防衛の砦がある。
海は多島海の故、海流が激しく内海にしても航行は非常に困難である。
タシュバーンはポアテムス山脈の奥深く位置し広大な盆地にその都を置いていた。
アトゥールの民は山脈のどこかに部落を作っていると言われるがその里を見たものはない。
アシュメニアの首都マルドゥクは、敵国の都イシュタルに対峙するがごとく位置していた。

●都市・地名
アシュメニアの首都　マルドゥク
イシュタカルの首都　イシュタル
アトゥールの民の里　トゥーダ
ジュアム川
ポアテムス山脈
トポス砂漠
チーノ川

●登場人物

●主役

名前　フーリック・ナティルブ
年齢　２８才
性別　男
性格　高貴
特徴　タエルグ・ナティルブ３世の長子、大公国アシュメニアの皇太子

●ヒロイン

名前　フロリアン・ド・ピュイサンジュ
年齢　２１才
性別　女
性格　可憐
特徴　タシュバーンの貴族を父にもつフーリック・ナティルブの婚約者

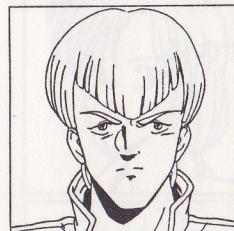
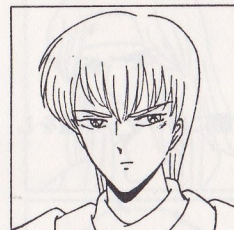
●仇敵役

名前　ヘラクレイオス・レオ
年齢　２９才
性別　男
性格　卑劣
特徴　フーリックの宿敵イシュタカルの王

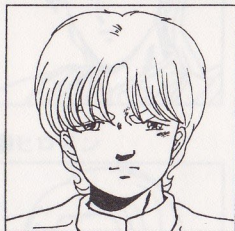
●アシュメニア大公国軍

●軍団長

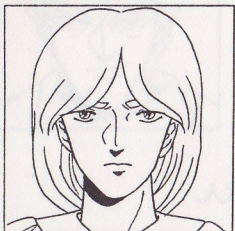
名前　ディメス
年齢　５２歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　歴戦の勇士、白髪の口髭をはやしている。

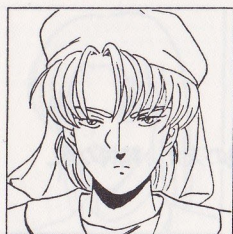
名前　ロンドデア
年齢　４９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　精悍な顔つき、代々家宝としている兜が似合う。

名前　フォルリンド
年齢　３３歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　フーリックの幼少時の友。若いが立派な武人。

名前　ファイムス
年齢　２７歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　フーリックの幼少時の友。正義感の強い武人。

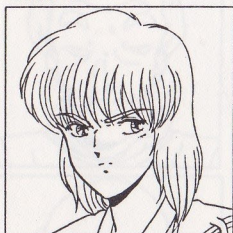
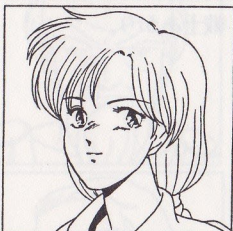
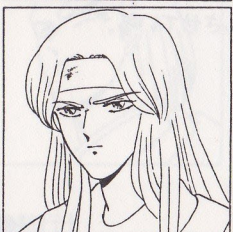
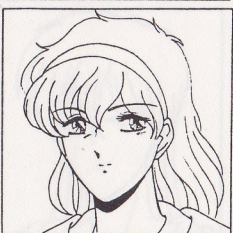
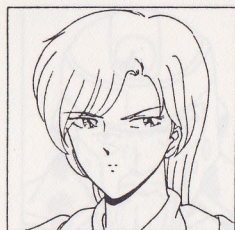
名前　キクマーノ
年齢　３９歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　歴戦の傭兵隊長。ラメドン出身。

名前　スラーバ
年齢　７９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　アバ・シデスの戦いの猛者。頭髪はない。

名前　モネール
年齢　２９歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　農村部の志願兵からわずかの間に昇格した。知性派で童顔。

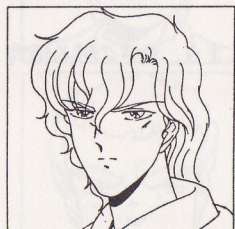
名前　キグマ
年齢　４３歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　巨漢で赤ら顔。家紋の入った胸当てをつけている。

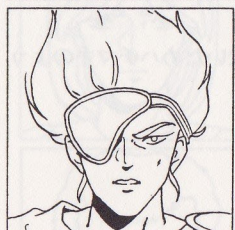
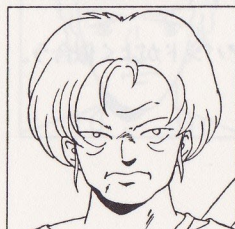
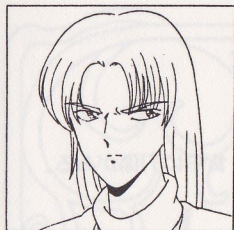
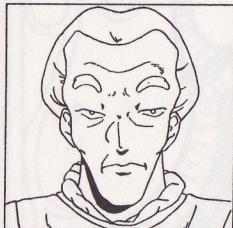
●技師

名前　サハーク
年齢　２９歳
性別　男
性格　論理的
特徴　クリーム色の牧師風の長袖の上着を着用、腰にはゴダール絨をしている。

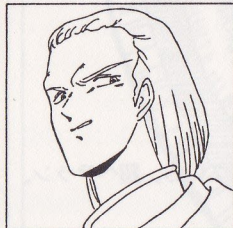
名前　セージ
年齢　３４歳
性別　男
性格　情緒的
特徴　片腕の技師、腰にはゴダール絨。卑劣なレオ王のため妻を亡くしている。

名前　ルナン
年齢　２３歳
性別　男
性格　論理的
特徴　帽子をかぶった技師。長身の美少年。

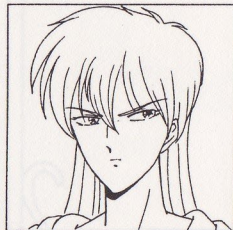
●航行士

名前　ザップ
年齢　１８歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　猪突猛進型。戦いとなるや人が変わってしまう。幼さの残る優秀な航行士。

名前　ルイ
年齢　１８歳
性別　女
性格　勇猛果敢
特徴　可愛い少女戦士。兄とともに航行士であった父に操縦を教わる。

名前　シャチ
年齢　２３歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　ベテラン航行士。長髪の麗人。髪を乱さないためハチマキのようなものをする。

名前　キー
年齢　２３歳
性別　女
性格　勇猛果敢
特徴　シャチと同様に若いがベテラン。白いヘアバンドがよく似合う。

名前　ミロック
年齢　２１歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　「ミラクル・ミロック」と言われた空中戦の天才。精悍な顔。

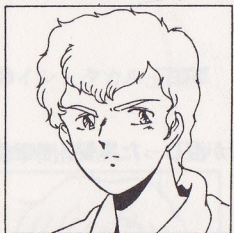
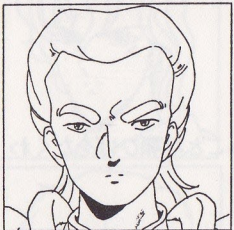
●イシュタカル王国軍

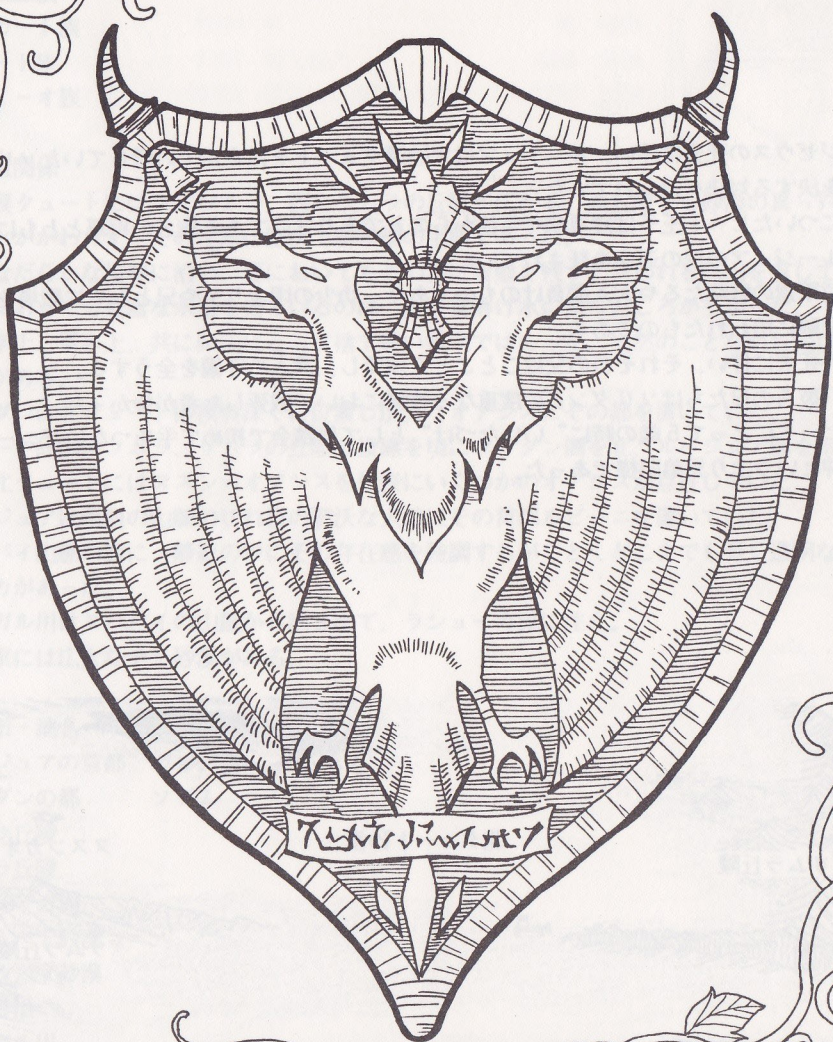
●軍団長

名前　デール
年齢　２７歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　細身で、白銀色の長い髪、切れながの目。戦士あがり。

名前　クレマイオス
年齢　３８歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　野生派の豪傑。たえず酒の匂いをぷんぷんさせている。

名前　ゾート
年齢　３３歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　片目の将軍。

名前　ギロ
年齢　４１歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　小柄で、「常勝のシンボル」といわれる大型の剣を背中につけている。

名前　ビンギー
年齢　２６歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　被征服民族の出。抑圧の中から生まれた憎悪はすごい。

名前　ダージ
年齢　５５歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　鋭角的で狡猾さの見える顔立ち。やや白髪が混じった黒髪。やせている。

名前　ボッフォ
年齢　７３歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　頭頂部に髪の毛がない。ほりの深い顔。みごとな顎ひげをたくわえた老将。

名前　セムロアン
年齢　２７歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　高級官僚あがりのような感じ。冷酷さで右に出るものはいない。

●航行士

名前　ゼファ
年齢　１８歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　技術的には超一級の優秀な航行士。性格に難あり。

名前　ダノン
年齢　３３歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　被征服民族の出。巨漢で褐色の肌。左腕と背中に刀傷がある。

名前　ポロン
年齢　１７歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　童顔で可愛い顔、しかし少しいじわるな子。

名前　ワム
年齢　２３歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　若いがベテラン。すばしっこさでは天下一品。

名前　ゼドゥアン
年齢　４５歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　片目用の眼鏡をかけている。ひげをはやしている。超ベテラン。

「砂塵の丘陵」

大王ジゼウスの死去に伴い、ルージュアは大砂漠タュートをはさんで対峙していたソリダンに雌雄を決する対決を迫られていた。
王位についたヒート王子は陸軍幼年学校からの友であり家臣である数名の将軍とともに９００万のルージュアの民の運命を託されていた。
その将軍達の戦略たるや大人顔負けのものであり、幼少の頃より父や兄とともに戦場をかけ巡った経験に培われたものである。
大王の死去に伴い、それぞれの父はことごとく殉死し、武人の守備を全うする。
また、彼らの兄たちはソリダンとの度重なる戦闘において戦死した者が多かった。
王子ヒートにとって５歳の時に”いいなづけ”として舞踏会で初めて手をつないだニーナは男女の仲というより兄弟同様であった。

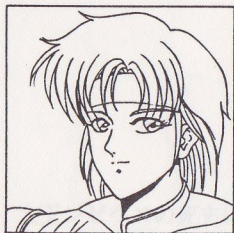
●登場国名
ルージュア王国
ソリダン王国

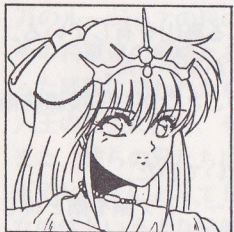
●登場部族
タッカート族
ミュート族
カッミーオ族

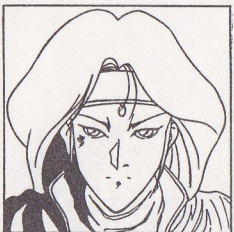
●位置関係
大砂漠タュートには東にソムラ、西にリムラの丘陵が広がる。両丘陵とも砂漠の真っ只中にあるにもかかわらず、その土地は肥沃で動植物の宝庫であった。
共になだらかな稜線に沿い、夏においてもその頂に雪壁を残すと言われる高山を有している。
砂漠にあっても豊富な水量を得ているのは、その雪解け水に負うところが多かった。
農政学上、軍事上、共に両国にとって捨て難い領地ではあった。当然のことながら国境線防衛の砦がある。
ソリダンは北タュート砂漠奥深くに位置し広大なオアシスにその都を置いていた。
タュート砂漠はソムラ、リムラの丘陵の稜線を境にソリダン側を北、ルージュア側を南と称した。北タュートにはヌスンカオアシスを代表にいくつかのオアシスが点在していた。
ルージュアは南西の山脈の切れ目の肥沃な大地にその首都ルビーニを置いていた。
ヌババイ山脈の麓に、静寂の中にその存在感を強調するがごとくどこまでも蒼く透明な湖ラシューカがあった。
シュガル川はヌババイの山麓から湧き出て、ラシューカ湖に注ぐ。
湖の東には広大なチチ砂漠がある。

●都市・地名
ルージュアの首都　ルビーニ
ソリダンの都　　　ソダム
ソムラ丘陵
リムラ丘陵
ラシューカ湖
北タュート砂漠
南タュート砂漠
チチ砂漠
シュガル川
ヌスンカオアシス

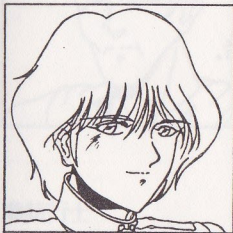
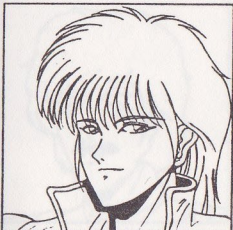
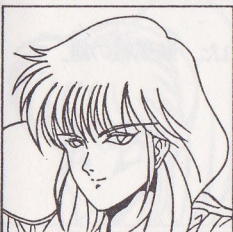
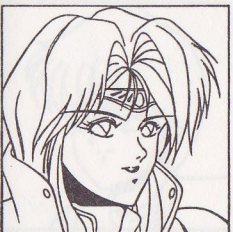
●登場人物

●主役

名前　ヒート・マクガイエ
年齢　２４才
性別　男
性格　崇高
特徴　ジゼウス王の忘れ形見、ルージュア王国の第一王子。

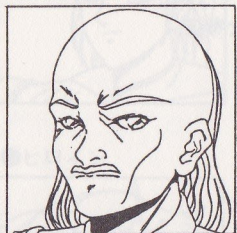
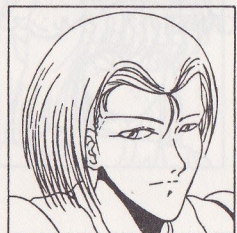
●ヒロイン

名前　ニーナ・タッカート
年齢　２３才
性別　女
性格　可憐
特徴　チチ砂漠の豪族タッカート家の一人娘。
　　　ヒート王子の”いいなづけ”。

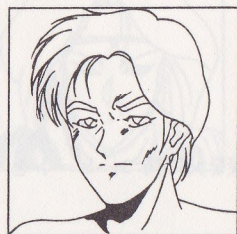
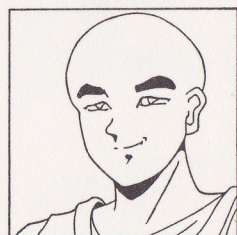
●仇敵役

名前　アトゥーバ・ソドム
年齢　３３才
性別　男
性格　野蛮
特徴　ソリダンの王。好戦的で大胆。

●ルージュア王国軍

●軍団長

名前　ケルンス
年齢　２４歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　陸軍幼年学校からの友であり家臣。有能な参謀。

名前　デアローブ
年齢　２５歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　精悍な顔つき、仕官学校を主席卒業した文武両道の人。ケルンス同様ヒートの友。

名前　ジンクリンド
年齢　２３歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　ヒートの幼少時の友。若いが立派な武人。金髪が綺麗。

名前　ジェンカ
年齢　２７歳
性別　女
性格　熟慮慎重
特徴　幼少時のヒートをよく可愛がった娘。貴族を父に持つ。ヒートを中心に彼女に憧れているものは多数。

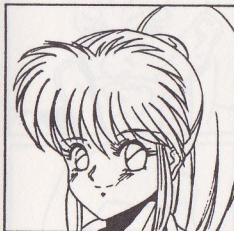
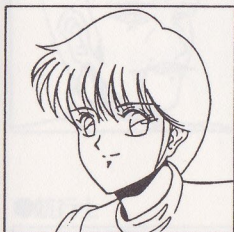
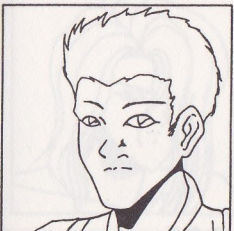
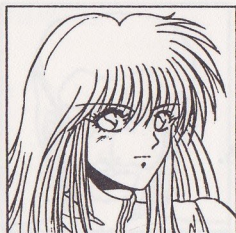
名前　アントン
年齢　２５歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　ジェンカのすぐ下の弟で長身の美男子。
ベレー帽を愛用している。

名前　ハンクリンドス
年齢　３９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　チチ砂漠の「砂狼」と呼ばれた歴戦の強者。

名前 ロードラム
年齢 ５８歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴 アバ・シデスの戦いの英雄。弁髪である。

名前　ネールベック
年齢　２９歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　遊牧民族出身の志願兵から将校に抜擢された。騎馬戦の雄。

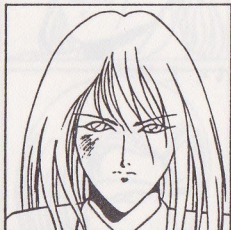
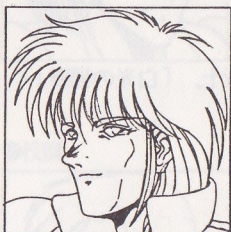
●技師

名前　ラシュミン
年齢　４２歳
性別　男
性格　情緒的
特徴　南洋系のような明るい技師。上半身裸。
　　　ネックレスをつけている。

名前　ウェラ
年齢　２０歳
性別　男
性格　論理的
特徴　玉子型の頭。頭髪がない。なにか面白い発見をするとニヤリと口
　　　元をまげる。

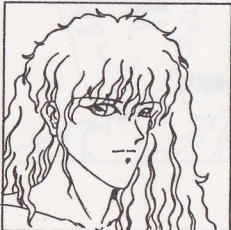
名前　マス
年齢　５２歳
性別　男
性格　論理的
特徴　職人気質。地黒、長身。技師たちの親分格。

●航行士

名前　テム
年齢　２７歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　豪快な航行士。大形艦の操縦がじつにうまい。ヒゲヅラ。

名前　ドム
年齢　２４歳
性別　女
性格　電光石火
特徴　ポニーテールのにあうチャーミングな航行士。「白光の稲妻」の
異名をとる。

名前　シンク
年齢　１８歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　根アカで勇敢な少年航行士。気象観測にその才がある。

名前　ハジー
年齢　２４歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　黒人の航行士。首のネックレスは師からの贈物。
「紺碧の黒豹」の異名をとる。

名前　スインジー
年齢　２２歳
性別　女
性格　電光石火
特徴　とにかく速い、彼女の操舵は天才的。
　　　「スカイウルフ」の異名をとる。

●ソリダン王国軍

●軍団長

名前　ダーム
年齢　２７歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　細身で、切れながの目。冷血漢。

名前　デァローム
年齢　３５歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　敵にしておくには惜しいほどの武人。

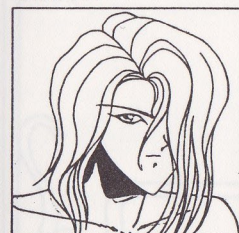
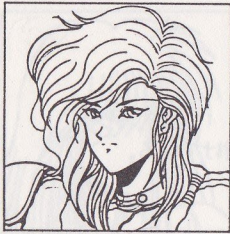
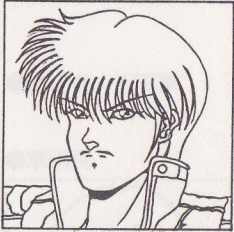
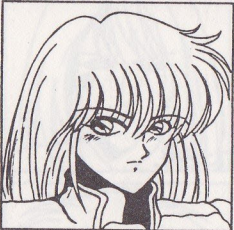
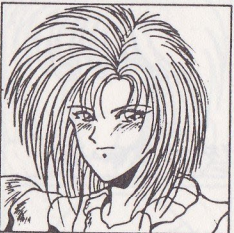
名前　タッシュリード
年齢　３９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　三角錐上の彼の兜は大王からの賜り物。

名前　シング
年齢　４８歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　巨漢で白兵戦の雄、ゾート（手甲型短剣）の名手。

名前　ベントリッジ
年齢　３３歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　黒人で唇厚く筋肉質。左腕に金属の輪を付けている。

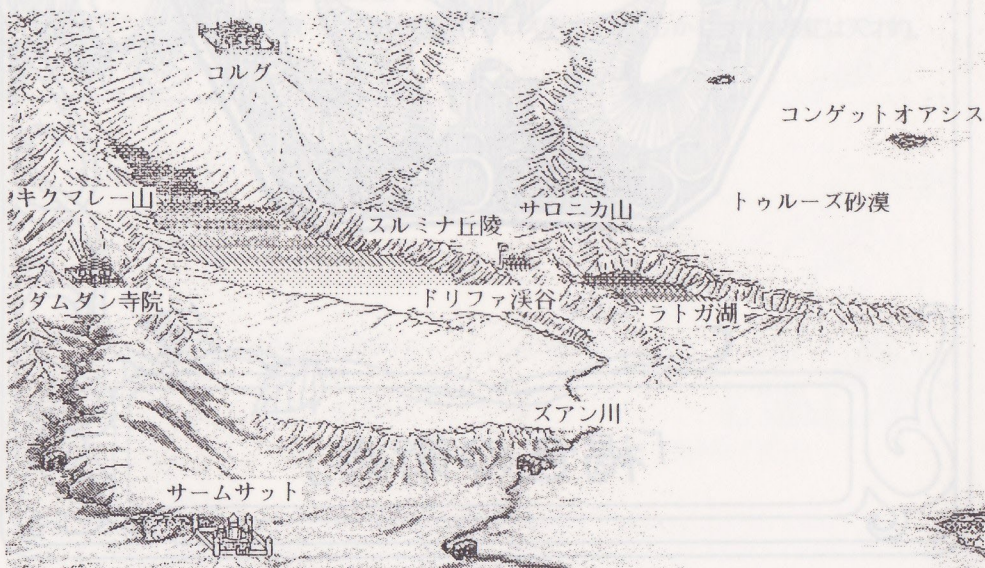
名前　ヨゼル
年齢　５５歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　白髪交じりの狡猾な顔立ち。やせている。

名前　フォドゥアン
年齢　５３歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　髪の毛がない。歴戦の将軍。髭をたくわえた老将。

名前　バンク
年齢　４５歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　高級官僚あがりのような感じで立派なひげをはやしている。

●航行士

名前　サッタム
年齢　２７歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　沈着冷静な航行士。やや病身な青白の面立ち。

名前　ダン
年齢　２３歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　「烈風タイガー」の異名をとる金髪の飛行士。

名前　ダイム
年齢　２２歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　高貴な出で品のある若者。風を読む男。

名前　タカ
年齢　２２歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　ダイムの親友の航行士。ミストドレウゼンの操舵に優れている。

名前　キャニー
年齢　２２歳
性別　女
性格　電光石火
特徴　とにかく戦闘的でヒステリック、しかし彼女の操舵は天才的。

「褐色の衛兵」

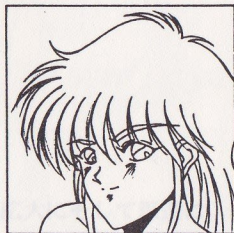
広大にそして深遠に、限りなく蒼い巨大湖マーはその豊かな水量を誇らしげにたたえていた。
霊峰キクマレーにはアンス王朝の守護神であるダーマが祭られたダムダン寺院がある。
アンス王国は父の後を継ぎ第３代国王となったキャスメット・フォンアイスがその統治をはじめたばかりであった。
大陸暦１１９７年キャスメットの若き妃セルシアは僅かな従者を伴いダムダン寺院に、国の安泰と民の幸福を祈願するため向かった。
そして陰謀は周到に準備されたのであった。セルシア一行の非運がサームサットの宮殿に知らされたのはバームの都コルグに鴇の声があがった頃であった。

●登場国名
アンス王国
バーム帝国

●登場部族
イシュプーン族
ヤナギード族
ズッキート族

●位置関係
霊峰キクマレーの頂は夏でもうっすらと雪景色を呈している。９９９年のアバ・シデスの大異変のなごりとも言うべき淡水の不凍湖マーは周囲ほぼ１０００ｋｍはあると思われる巨大湖である
ドリファ渓谷を境にアンス王国はバーム帝国と勢力の均衡を保っていた。
霊峰キクマレーはアンス王国側でなだらかな裾野をひろげ豊かな牧草地帯を形成していた。バーム帝国側はそれに反し急斜面の岩場であった。
冬季はバーム帝国ではその全土が赤褐色の凍土で覆われるのが常であった。
そして夏、その赤褐色の土は砂塵となり荒野をわたる旅人を苦しめていた。
巨大湖マーは支流にズアン川をもつ。ズアン川流域は、アンス王国の善政のおかげか潅漑が盛んであり、緑の豊土が広がっていた。またズワン川は旅人の往来のため沢山の橋が架けられていた。川の対岸には広大な砂漠化した荒野があった。
ドリファ渓谷には西にスルミナ丘陵があり、東はサロニカ山がそびえていた。
サロニカの麓にはラトガ湖があった。その北方には遠々とトゥルーズ砂漠が広がっていた。

●都市・地名
アンス王国の都　サームサット
バーム帝国の首都　　コルグ
ダムダン寺院
マー湖
キクマレー山
ドリファ渓谷
ズアン川
スルミナ丘陵
サロニカ山
ラトガ湖
トゥルーズ砂漠
コンゲットオアシス

●登場人物

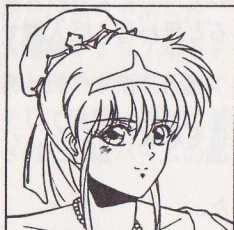
●主役

名前　キャスメット・フォンアイス

年齢　２６歳

性別　男

性格　崇高

特徴　精悍な青年国王。武人としての誉れが高く国民に人気がある。

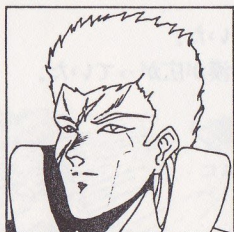
●ヒロイン

名前　セルシア・フォンアイス

年齢　２４歳

性別　女

性格　高貴

特徴　信仰心が厚く、国民の憧れの的。長い黒髪はアップにしている。

●仇敵役

名前　シンバ・ネペンデス

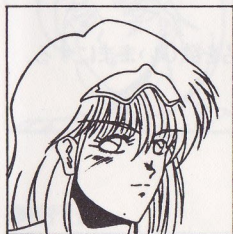
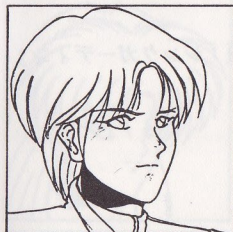
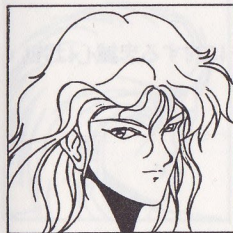
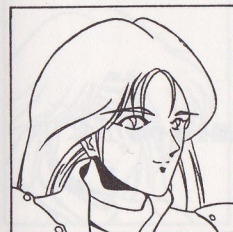
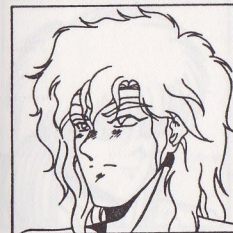
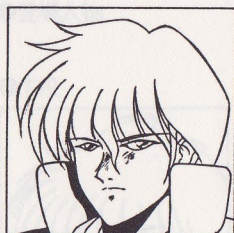
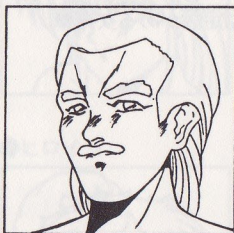
年齢　２９歳

性別　男

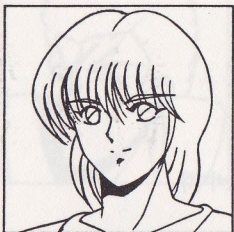
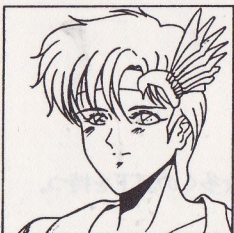
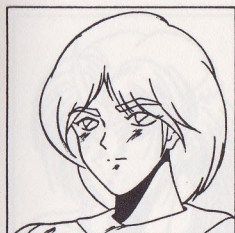
性格　獰猛

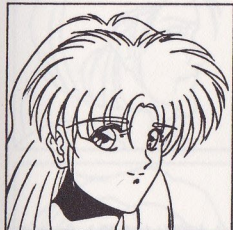
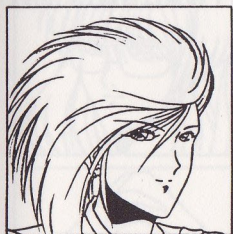
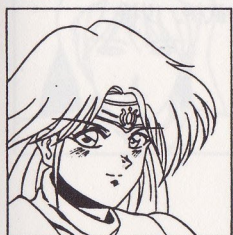
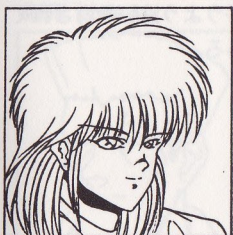
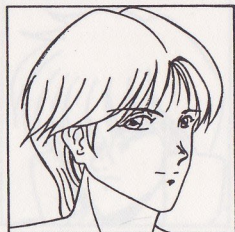
特徴　権謀術数にたけ、目的の為には手段を選ばぬ蛮族の長。細い目。

●アンス王国軍

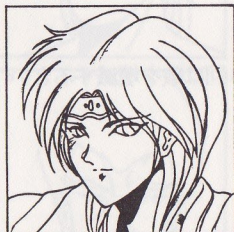
●軍団長

名前　アテーヌ
年齢　２７歳
性別　女
性格　勇猛果敢
特徴　数々の戦いで武勲をたて、その指導能力には定評がある女将軍。

名前　アンヴェール
年齢　２７歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　迅速な決断力と合理的な用兵を特徴とする上級大将。

名前　シプル
年齢　２９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　「暗闇シプル」と異名をとる夜襲の名人。

名前　メリオン
年齢　２６歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　キャスメットの士官学校時の学友。温厚な中将。

名前　メルクリウス
年齢　２９歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　後の「アンス３軍神」の一人。勇猛果敢な多くの部下を持つ。

名前　ゼルダミッツ
年齢　２８歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　ドリファ渓谷争奪戦で「疾風ゼルダ」の異名を欲しいままにする。

名前　ラニエ
年齢　５０歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　若き将軍達の相談役。唯一の長老。若き頃「ジンクガーディン」を志願した強者

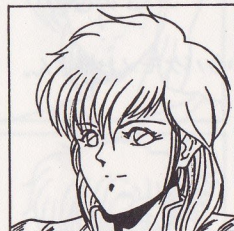
名前　マロリー
年齢　３３歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　他の将軍達とは仲が悪いが、キャスメットに対する忠誠心は強い傭兵隊長。

●技師

名前　ニーヴェ
年齢　１８歳
性別　男
性格　論理的
特徴　父も技師であった。繊細な感じがする。笑顔を絶やさない。背が低い。

名前　サディ
年齢　２７歳
性別　男
性格　情緒的
特徴　羽飾りを頭に付けている。色白の好男児。

名前　ニース
年齢　２９歳
性別　男
性格　論理的
特徴　クリーム色の牧師風の長袖の上着を着用、
　　　腰にはゴダール絨をしている。

●航行士

名前　ガス
年齢　１９歳
性別　女
性格　勇猛果敢
特徴　少々無鉄砲なところもあるが、１０回に８回は敵を壊滅するという凄い少女飛行士。

名前　バム
年齢　２１歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　元々は輸送船専門だったが、ドリファ渓谷の戦いで認められ１級航行士となる。

名前　フェアミート
年齢　２２歳
性別　女
性格　電光石火
特徴　２２歳にして航行時間２００００時間というバケモノお姉さん。

名前　タッフィー
年齢　１８歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　操舵の技術は父譲りで、小型艦の戦闘でその才能を発揮する。

名前　テック
年齢　２７歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　最高の技術を持っているが上官との衝突が多い。

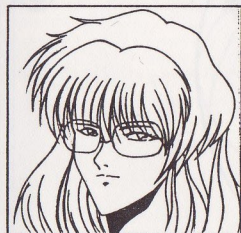
●バーム帝国

●軍団長

名前　ユトレクト・ネペンテス
年齢　２６歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　シンバ・ネペンデスの弟。残忍なユトレクト将軍は皆殺しにのみ勝利を知る。
「褐色の衛兵」の総大将である。

名前　ヘルジーク
年齢　３２歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　冷徹で残忍さをシンバに買われた流れ者の武将。少将。

名前　ボスニー
年齢　２７歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　幼年学校の頃よりネペンデス家に忠誠を誓うよう洗脳教育されている。だが本人は元々は温厚な好青年である。

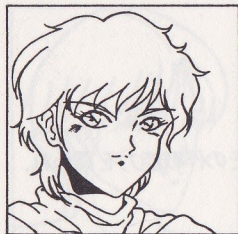
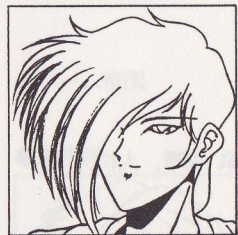
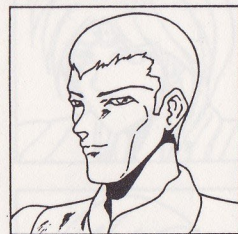
名前　ザンダニア
年齢　３９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　黒人の傭兵隊長。武勲により少将を命じらる。頭髪なし。

名前　バウアリア
年齢　２５歳
性別　女
性格　電光石火
特徴　元々、シンバの妃の親衛隊長であったがその作戦能力を買われ、提督の一人となった女隊長。

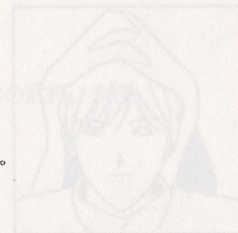
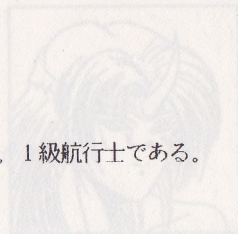
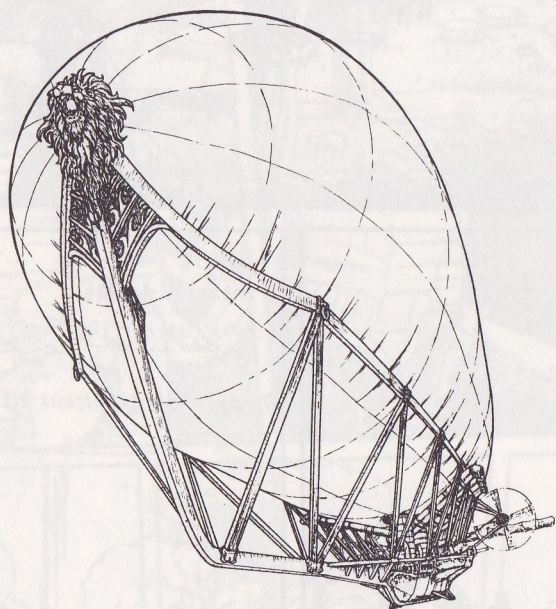
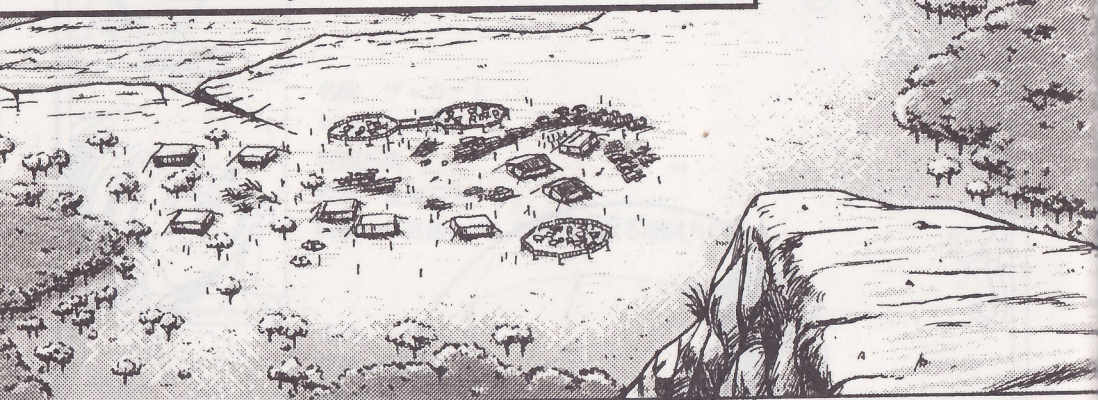
名前　ジュトラム
年齢　４８歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　ネペンデス家に代々仕えている忠誠心の高い将軍。大将。

名前　シラー
年齢　２９歳
性別　男
性格　勇猛果敢
特徴　髪は金髪でメガネをかけた知将。

名前　エクバナ
年齢　２５歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　若き天才的用兵師。黒マントに銀髪の美青年。

●航行士

名前　ゼデム
年齢　２７歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　残忍にして冷酷な航行士。鉄壁のディフェンスを誇る

名前　バムク
年齢　２１歳
性別　女
性格　電光石火
特徴　元々は輸送船専門だったお姉さん航行士。１級航行士である。

名前　ザッカート
年齢　２０歳
性別　男
性格　電光石火
特徴　「背後の爪」の異名を取る闇討ちの名人

名前　シモン
年齢　２６歳
性別　男
性格　専守防衛
特徴　ゼデムの兄弟分で悪の権化のような少尉。

名前　ユテック
年齢　２７歳
性別　男
性格　熟慮慎重
特徴　夜間飛行を得意とする顔に傷のある中尉。

付録

老将 —— ジンクガーディン ——

……勝利したとは言え
部隊は消耗しこのありさまです
なぜ
王は補充をくれないのでしょう

そう言うな
おまえの思いも業績も
王の元にはとどいている
見捨てられたわけではない
……

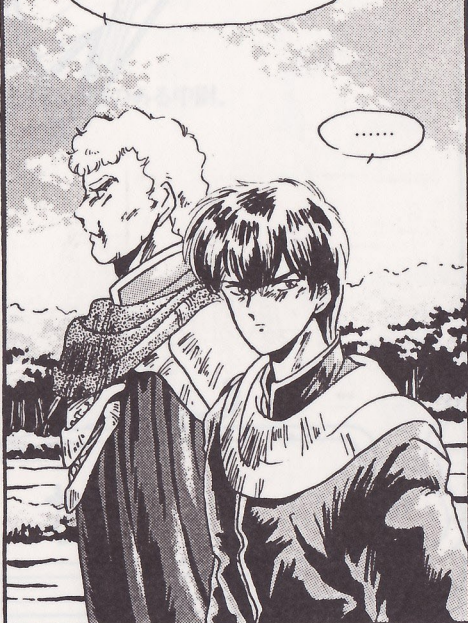
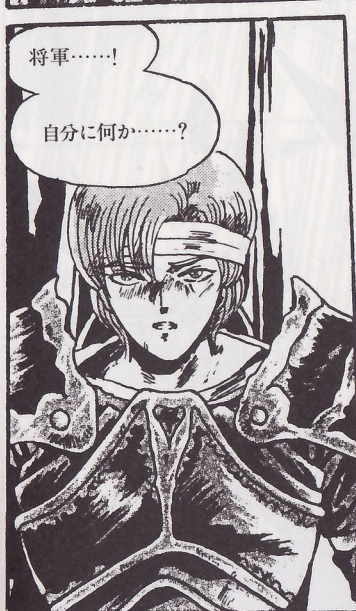
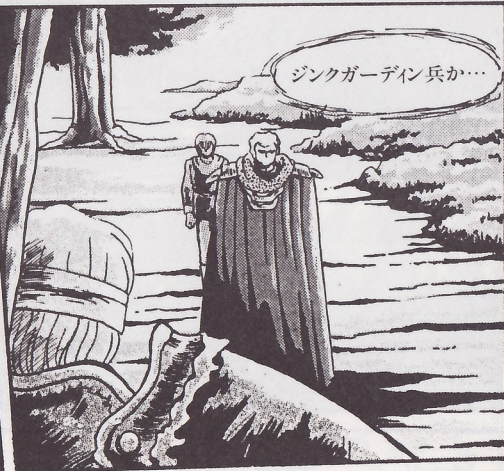
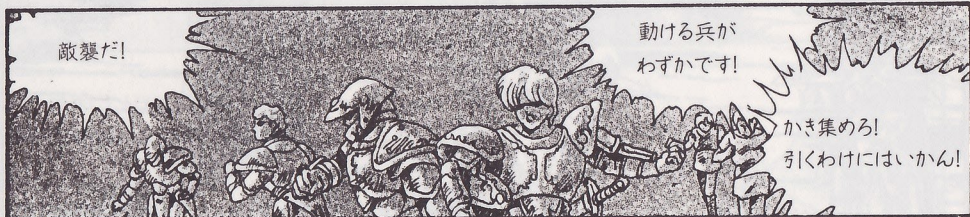
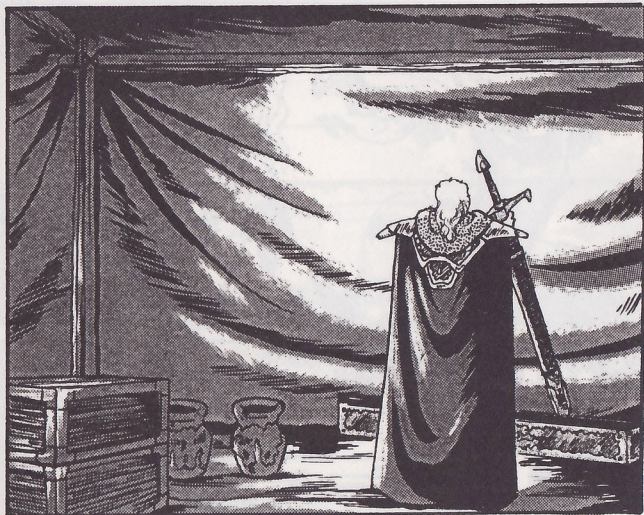
自分が必要とされていることに
自信をもつのだな
誇りを失っては戦えんぞ

ジンクガーディン兵か…

……

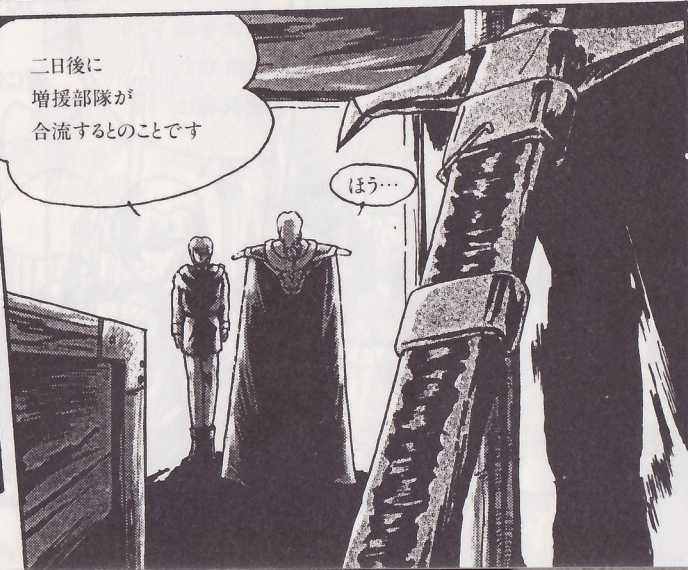
いや……
何でもない
御苦労であった

将軍……!
自分に何か……?

動ける兵が
わずかです!
敵襲だ!
かき集めろ!
引くわけにはいかん!
嫌です!
死にに行けと
言うんですか!!

必要のないものに
命令は出さん
そのジンクガーディンの甲冑に
何をすべきか聞いてみろ!

将軍!

将軍!
伝令が着きました
二日後に
増援部隊が
合流するとのことです
ほう…

兇 ——グラスケート渓谷争奪戦——

大陸に涼風が吹くと、
次には火が疾るという——

グラスケートの
状況はどうか?

ハッ!

ロンドデス隊に
ナシク隊が合流、
あと二刻程で
敵二部隊と接触します

そうか……。

二隊旗下全兵に
『健闘を!』と伝えよ。
初戦の気風が
勝利を呼び込む

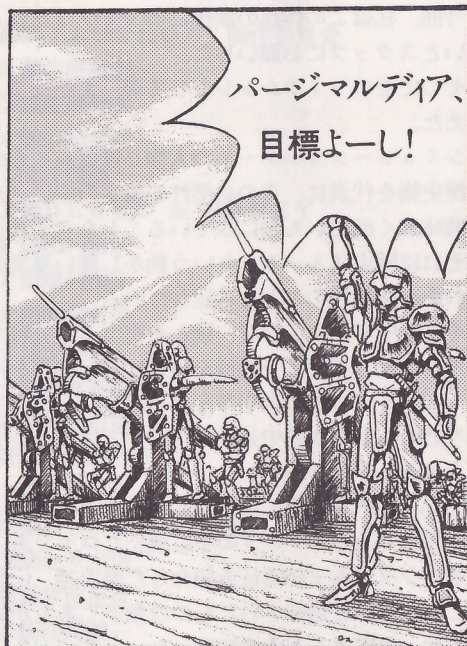
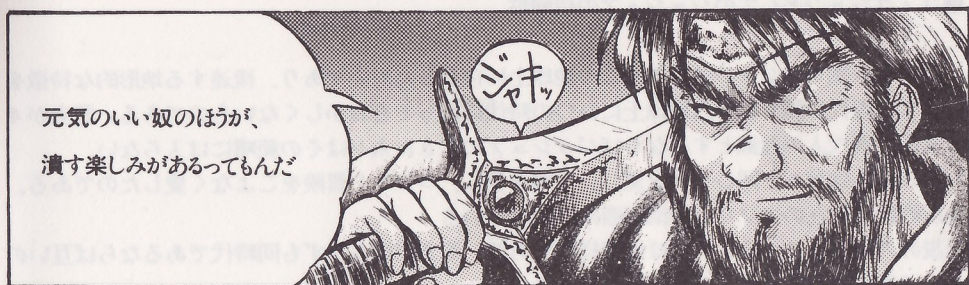
かしこまりました

やはり隊長には
動いていただかないと
困ります
久しぶりの実戦だ。
いつ以来だったか
……やれやれ、
殿下もまめなお方だ。
燃えカスにも
油を注いでくださる。
……また、
勝たねばならぬか

俺にはお山の大将は似合わんよ。
殿下のようにはいかん
ハッハッハ……。

皇軍に敵なし!

オー!!

こっちは大丈夫なのか？
敵はだいぶと意気あがっているようじゃないか。
フッ……
ひっ……！
最期に勝てばいいのさ。
王が欲しいのは勝利という結果だよ
びっくりしたぁ。
確かにな……。

大陸歴999年2月　グラスケート渓谷争奪戦、始まる。
地獄の釜に再び火が入った——

●フィクションとしてのジョシュアの信頼性

伝説の大陸ジョシュアはまさにこの地球上に存在したものであり、後述する地形的な特徴を除いては現代の我々がすむ地球上にいつの時代にあってもおかしくないものである。歴史が４大文明を現代人の起源とするならばジョシュアに生きた人々はその範疇には入らない。
しかし彼らは我々と同じく人を愛し、大地を愛し、ロマンと冒険をこよなく愛したのである。
地理的には現在のアフリカの南南西に位置している。
伝説の大陸アトランティスとほぼ同経度にあり、双方がはからずも同時代であるならば互いの文化は深く関わりあっていたと推測できる。
アトランティス同様その衰退、消滅がいかなる原因か、いつの時代かなどはその存在の真意とともに闇の中である。
今回、私はこの作品の制作に当ってフィクションの中にも信頼性と合理性を無視してはならないとスタッフにお願いした。
そしてそのフィクションとしての、またシミュレーションゲームとしての許容範囲を厳密に考えた。
シミュレーションゲームの大作と呼ばれるものや営業上成功したものを観るに特にその中でも歴史物を代表に、その必然性の肯定の中にプレーヤーの意志による偶然性がゲームそのものを興味深く面白いものにしていることを考えると当然のことであろう。
それは歴史（ルール）という動かし難い事実の中に設定を置いたためであり、プレーヤーはそれを至極当然のことと容認している。
そんな中でファンタジー物とも言うべき分野で登場人物、武器、兵器に至るまで全てオリジナルを重視しデザイン先行を極端に許し制作を行った。
ジョシュアはその大小あらゆる設定に至るまで危険を多分にはらんでいる。
当然のことながら中途半端な設定ではプレーヤーを白けさせるばかりかプレイそのものを混乱させることとなる。
そんな危惧を抱いて『ＪＯＳＨＵＡ』はまさに発進するのである。
今考えてみるにアニメの中に飛んだロマンあふれる飛行船、ダビンチの書いたある書物、アレキサンダー大王の遠征を紹介した歴史書、伝説の大陸アトランティスの謎を記した本など興味と創作意欲を触発されたものは数多くあるが結局のところ制作に当ってはスタッフのオリジナリティに寄ることろ大であった。
そして最後に思うことは、できるならばジョシュアは純然たるフィクションとしてその信頼性を築きたいということである。

プロデュース／ゲームデザイン　佐藤健次

STAFF

企画■「ＪＯＳＨＵＡ」制作委員会
プロデュース■佐藤健次
ゲームデザイン■佐藤健次
シナリオ■佐藤健次
グラフィック　キャラクター（シナリオ１）■座間健一
キャラクター（シナリオ２．３）■ＢＬｏｏＤ ＆ ＨｏＮＥＹ
兵器・部隊■嶋村綺文
戦略マップ■嶋村綺文
戦術マップ■飯塚哲也
プログラマー■小林敦
プログラマー■佐々木隆司
ミュージック／効果音■飯塚哲也
時代考証■佐藤健次
マニュアル　構成デザイン■飯塚哲也
挿絵■ＢＬｏｏＤ ＆ ＨｏＮＥＹ
概念図■佐々木慎二
シナリオ表紙■季流星夜
コミック「老将」■座間健一
コミック「兜」■福嶋恵子
■季流星夜
「ＪＯＳＨＵＡの世界」■嶋村綺文
パッケージデザイン■飯塚哲也
グラデカヘッジホーグ号■佐々木慎二
アドバイザー■尾張裕司
■神尾憲二
■町田石文
マーケッティング■會田功一
監修■佐藤健次
著作■株式会社パンサーソフトウェア